
Les Sentes
Drames forestiers
dans une réalité sorcière
un jeu de rôle grandeur nature

LEXIQUE

Jeu de rôle grandeur nature (GN) : Jeu où l'on incarne des personnages fictifs « en vrai », dans des décors réels, mais dans des situations imaginaires
Jeu de rôle sur table (JDR) : Jeu où l'on incarne des personnages fictifs dans le théâtre de l'esprit, juste par la parole. Vous pouvez jouer aux Sentes sur table, bien que le jeu n'ait pas été conçu en priorité pour ça
Joueuse : personne qui participe au jeu de rôle et incarne donc un personnage. Le neutre féminin est employé pour ce terme afin de marquer la mixité.
Personnage : Un des protagonistes principaux. Chaque joueuse en incarne un.
Figurant : Rôles de second plan. Ce jeu peut fonctionner sans figurant, mais les joueuses peuvent aussi délaisser leur personnage le temps d'incarner un figurant. Un figurant peut intervenir dans la zone en-jeu (colporteur, mort-vivant...) ou rester dans la zone hors-jeu (silhouettes entraperçues, cris étranges...)
Orga : personne qui anime un jeu de rôle (préparation, scénarisation, scénographie, incarnation de figurants...) sans incarner de personnage. Ce jeu se passe d'orga, car les joueuses vont toutes endosser une partie du rôle d'orga tout en incarnant leur personnage
Petit groupe (PG) : Groupe de 1 à 7 joueuses
Grand groupe (GG) : Groupe de 8 à 30 joueuses

Vous qui découvrez ce jeu et décidez de le mettre en place, vous êtes la personne invitatrice. Vous allez envoyer un courrier d'invitation aux personnes de votre choix pour programmer une session de jeu.
Il vous suffit de recopier le courrier suivant.
Toutes les consignes listées représentent un idéal. Dans la pratique, vous devrez peut-être vous adapter à vos contraintes de temps, d'espace ou de public. Cochez alors les options que vous conservez ou modifiez / réduisez le texte selon vos besoins ou envies.

Selon que vous voulez constituer un petit groupe (GN minimaliste) ou un grand groupe (GN faste), vous devrez cocher les options PG ou GG.

COURRIER D'INVITATION

Bonjour à toi,

J'ai le plaisir de t'inviter à participer à un jeu de rôle grandeur nature. Le jeu s'appelle Les Sentes. Il consiste à jouer des drames forestiers dans une réalité sorcière. Si cela suscite ton intérêt, je t'invite à lire ce qui suit. Sinon, merci de me préciser que tu passes ton tour.

Lexique

Joueuse : personne qui participe au jeu de rôle et incarne donc un personnage
Personnage : Un des protagonistes principaux. Chaque joueuse en incarne un.
Figurant : Rôles de second plan. Ce jeu peut fonctionner sans figurant, mais les joueuses peuvent aussi délaisser leur personnage le temps d'incarner un figurant. Un figurant peut intervenir dans la zone en-jeu (colporteur, mort-vivant...) ou rester dans la zone hors-jeu (silhouettes entraperçues, cris étranges...)
Orga : personne qui anime un jeu de rôle (préparation, scénarisation, scénographie, incarnation de figurants...) sans incarner de personnage. Ce jeu se passe d'orga, car les joueuses vont toutes endosser une partie du rôle d'orga tout en incarnant leur personnage.
Petit groupe (PG) : Groupe de 1 à 7 joueuses
Grand groupe (GG) : Groupe de 8 à 30 joueuses

Note d'intention de l'auteur des Sentes

Les Sentes se passe dans la forêt de Millevaux. C'est un GN post-apocalyptique forestier, pittoresque, immersif, émotionnel et émergent. C'est du GN sans orga et sans préparation écrite, rejouable à l'infini, conçu pour 1 à 30 personnes, qui va durer de 1h à un WE selon la taille et les du groupe. C'est un GN ambiance, à la croisée entre le GN action, le GN romanesque et le GN expérimental. La trame narrative se construit essentiellement autour des rituels que vous allez piocher en début de jeu, qui vont de simples routines de vie à de grandes cérémonies mystiques.

Il se démarque d'autres GN sur trois aspects :
+ Il va vous proposer d'incarner des personnes rustiques après l'effondrement.
+ Il va vous plonger dans une ambiance de fantastique et de superstition : le surnaturel semble omniprésent mais n'est jamais clairement confirmé.
+ Il va te proposer de vivre des émotions fortes dans une sorte de transe collective.

J'ai déjà entendu que le GN émotionnel appelait un contexte ordinaire et contemporain car un contexte surnaturel créait de la distance : pour ressentir et jouer des émotions fortes, il fallait jouer « proche de la maison ». Mais en ce qui me concerne, Millevaux compose mon ordinaire. Je viens des Vosges, d'une famille de paysans où l'amour se taisait et le reste se gueulait. Nous avons connu l'effondrement du monde rural. Les animaux étaient partout dans nos vies, et nous avions avec eux un rapport mélangé d'amour, de domination et de crainte. Notre maison, vieille de trois-cent ans, était juste en face de la forêt, qu'il fallait traverser pour aller à l'école. La maison familiale était hantée et l'est toujours. Monstres et fantômes vivaient dans le grenier et s'aventuraient jusqu'à la porte de ma chambre, voire en franchissaient le seuil. Un désenvoûteur a diagnostiqué récemment la présence d'esprits, notamment « un vieux monsieur très en colère » dans la chambre où j'ai grandi. Ma mère écrivait sous la dictée d'un ange. Des druides et des chamanes vivent dans mon village natal. Ceci m'a suivi jusqu'en Bretagne, où mes collègues de travail évoquaient le fait de « panser » le feu ou de guérir d'après photo. Millevaux est ma maison, et ce jeu vous invite à la visiter.

Pour le reste, je n'ai guère plus d'attentes sur l'expérience que vous voulez vivre. Faites comme si l'auteur était mort et cherchez avant tout ce qui vous touche personnellement.

Avertissement : certaines situations des Sentes peuvent évoquer des violences sur les animaux. Elles ne constituent pas une caution personnelle de ces violences et sont présentes pour des raisons dramatiques.

Le groupe de jeu

O (PG) Nombre minimum pour jouer : une personne. Maximum : 7 personnes
O (GG) Nombre minimum pour jouer : 8 personnes. Maximum : 30 personnes

O Tu peux inviter une personne de confiance, mais parlez-en moi auparavant

O Il est possible de faire jouer des enfants de plus de douze ans (accompagnés de leur parents) et des adolescents de seize ans et plus (seuls, avec autorisation écrite des parents), à condition qu'ils se sentent assez sérieux pour participer à un tel GN ambiance.

Informations sur le jeu et ses modulations

O Si tu le souhaites, tu peux retrouver tout le détail du jeu sur la page dédiée.
Avertissement sur contenu : maladie, blessures du passé, relations humaines dysfonctionnelles, perception incertaine de la réalité

O Si l'un de ces contenus te préoccupe mais que tu veux éviter de lire le texte du jeu, discute-en avec avec une personne qui l'a lu, pour voir ensemble ce qu'il convient de faire.

O Si tu pense être dans une situation de handicap, contacte-moi pour qu'on discute des aménagements possibles.

O Tu pourras quitter le jeu avant la fin, mais quand tu le fais, songe à prévenir au moins deux personnes parmi celles qui restent jouer.

La date du jeu

O Nous allons choisir ensemble la date et les horaires qui arrangeront le plus de monde. Je t'invite à remplir tes disponibilités sur ce fichier en ligne.
https://lite.framacalc.org/les-sentes_choix-de-la-date_modele

O Pour connaître les périodes de chasse, consulter le site de la préfecture.

O On utilisera les votes et les commentaires pour se mettre d'accord sur la date. En cas de désaccord, la personne qui a envoyé le premier courrier d'invitation et celle qui propose le lieu choisi pour le jeu s'accorderont pour trancher.

La durée du jeu

O (PG) Présentation et ateliers (3/4 h) + Jeu (20 mn par personne) + Debriefing (1/4 h)

O (GG) Pot de l'amitié (1/2 h) + Présentation, ateliers et installation (2h) + Jeu (20 mn par personne) + Debriefing (1/2h) + Désinstallation (1/2 h)

Le lieu du jeu

O Je t'invite à consulter la liste des sites proposés.

O Leur point commun est qu'ils sont tous en forêt, ou en partie en forêt, ou en lisière de forêt.

O Le lieu doit être à moins de [X minutes de voiture de tel endroit]

O Si tu penses avoir de meilleures suggestions, merci de rajouter tes propositions sur le fichier. On choisira collectivement le site le plus approprié.

O Si le lieu comporte une grande zone de forêt, il peut permettre un GN randonnée, c'est-à-dire qu'on marchera pendant le jeu. Mais l'option randonnée peut être abandonnée si tu me mentionnes que tu n'as pas l'envie ou la possibilité de marcher beaucoup, ou si l'atelier mobilité en début de jeu révèle que quelqu'un est dans ce cas.

Participation aux frais

O Si on s'oriente vers un site payant, il te sera demandé une participation aux frais. Tu as la possibilité de donner davantage, ce qui permettra de proposer un prix plus faible voire la gratuité pour les personnes les moins argentées. Tu peux aussi me signaler que tu préfère bénéficier d'un tarif solidaire.

Préparation individuelle

O Côté costume, habille-toi de façon à pouvoir affronter les éventuelles intempéries de la saison. Même s'il fait chaud, prévois d'avoir bras et jambes couverts à cause des parasites. Tout vêtement qui peut avoir un look rustique, usé, mystique ou marginal, est à privilégier. Tu peux y adjoindre un petit élément bizarre.

O Prévois des vêtements et chaussures de rechange si tu te salis ou te mouille.

O Ton personnage peut avoir l'âge et le genre que tu veux.

O Tu peux aussi commencer à réfléchir à ton personnage en terme de posture, de gestuelle, de caractère, de façon de parler.

O Si tu connais quelques mots ou expressions en patois, ils seront les bienvenus dans ta conversation en tant que personnage.

O Tu peux emporter une arme (factice) mais ça fera peut-être de toi le personnage violent de service.

O Tu peux venir avec ton animal de compagnie, qui devient celui de ton personnage. Ne le fais que si tu n'as pas de solution pour le garder (un animal n'est pas un jouet) et qu'il est capable de reste calme si quelqu'un fait de grands gestes ou élève la voix.

Préparation collective

O En introduction de jeu, il faut qu'au moins une personne chante un refrain ou un couplet d'une chanson pittoresque. Si tu veux faire partie de cette chorale, je t'invite à consulter et compléter le fichier suivant.

O (GG) On peut jouer à ce jeu de rôle grandeur nature sans matériel, mais si on veut que ça soit plus faste, plus il y a de matériel, mieux c'est. Voici la liste du matériel utile.
Je t'invite à le consulter, et à préciser ce que tu peux apporter

O Si tu veux éviter qu'on touche au matériel que tu apporte (car tu préfère que ce soit juste de la déco ou parce que seul toi peut t'en servir), attache un ruban ou une ficelle autour
(sans pour autant cautionner la violence sur les animaux)

O Ne prévois d'allumer un feu que si le site le permet en toute sécurité pour les personnes et pour l'environnement.

O Si le GN dure plus de quatre heures, nous pouvons inclure un ou deux repas dans le cours du jeu. Nous préparerons, mangerons et débarrasserons le repas collectif en restant dans nos personnages. Si tu veux t'impliquer dans le choix des menus et dans les fournitures, complète ce fichier.

O Si le GN se poursuit en soirée et que le lieu s'y prête, nous pouvons envisager d'organiser un couchage sur place. Chaque joueuse aura alors le choix entre dormir dans la zone en-jeu (elle continuera de jouer son personnage et pourra être dérangée) ou de dormir dans la zone hors-jeu, voire en dehors du site (son personnage sera considéré comme absent).

O Si tu proposes ou si tu recherches du covoiturage, complète ce fichier.

O Si tu pense que la discussion prend de l'ampleur et que des fichiers tableurs ne suffisent plus, suffira plus, lance une discussion de groupe sur framavox.

O Une fois que le lieu, la date et la durée du jeu auront été précisées, tu recevras le programme détaillé. En voici un aperçu ;
(PG) : Briefing et ateliers 3 /4 h, jeu : 20 minutes par personnes, Débriefing : ½ h
(GG) : Pot de l'amitié : ½ h, briefing, ateliers et désinstallation, 2h, jeu : 20minutes par personne, debriefing et désinstallation : 1h

Recapitulatif de ce qui t'est demandé

O Est-ce que cela t'intéresse de participer ?
O Remplir tes dispos sur le tableur
O Consulter / compléter le tableur sur le choix du lieu
O Avancer la participation aux frais si demandé
O Préparation individuelle (costume, équipement, attitude)
O Préparation collective (chorale, matériel, cuisine, covoiturage)

BRIEFING

Le briefing et les ateliers, indispensables si une bonne partie de l'équipe n'a jamais joué aux Sentes, peuvent être faits en intérieur ou hors du site du jeu.
Toutes ces consignes représentent un idéal. Dans la pratique, vous devrez peut-être vous adapter à vos contraintes de temps, d'espace ou de public.

Début du briefing

O Demandez si quelqu'un se sent de lire le texte de briefing et des ateliers. Pour maintenir l'esprit démocratique de ce jeu, il est préférable qu'il s'agisse d'une personne différente de celle qui a lancé les invitations. Plusieurs personnes peuvent se relayer.

O Voici le programme détaillé de cette préparation :

O Présentation individuelle ; 5 mn
O Présentation de l'univers de Millevaux ; 5 mn
O Découpage du lieu de jeu ; 5 mn
O Comment interpréter votre personnage ; 10 mn
O Les sentes : la zone hors-jeu ; 10 mn
O Les signes gestuels ; 5 mn
O Vote sur le niveau d'affection et le niveau de violence ; 5 mn
O Atelier cris d'animaux ; 10 mn
O Atelier engueulade et cajolerie ; 10 mn
O Atelier Mobilité ; 5 mn
O Atelier Corporalité ; 10 mn
O Atelier Rituels ; 15 mn
O (GG) Installation ; 20 mn
O Situation initiale ; 10 mn
O Présentation des personnages ; 10 mn

O Si quelqu'un prévoit de faire un reportage photo ou vidéo de notre session photo ou vidéo, on veut savoir si vous acceptez. Merci de lever la main si vous acceptez. Les personnes qui refusent seront retirées des images. Si c'est le cas de la moitié d'entre vous, on ne prendra que des photos et témoignages vidéos des personnes volontaires.

O Présentation individuelle

On va mettre un chrono de 5 minutes. A tour de rôle, vous allez pouvoir rappeler votre nom, combien d'années d'expérience vous avez dans les jeux de rôles grandeur nature ou assimilée, quelle s habiletés vous pouvez apporter dans l'organisation collective de ce jeu, et ce que vous attendez vos GN. Je récapitule : nom, expérience, habileté, attentes.

O Présentation de l'univers de Millevaux

- Les gens pensent qu'il y a eu un âge d'or puis un effondrement, et que les vestiges et les reliques qu'on découvre en proviennent.
- La forêt est partout, hostile. On pense qu'elle n'a pas toujours été là et qu'elle envahit progressivement le monde.
- Les gens sont rongés et déracinés par la maladie de l'oubli et tentent des actions désespérées pour recouvrer des souvenirs.
- Les gens pensent qu'il existe une force tordue dans l'air, dans la terre et dans l'eau, qu'on appelle l'emprise et qui transforme les êtres et les choses, provoquant mutation, nécrose ou surabondance
- Certaines gens pensent que c'est peut-être risqué d'avoir des émotions, des peurs et des croyances si fortes, ça crée ce que les sorciers appellent de l'égrégore et ça provoque des phénomènes surnaturels. Mais c'est impossible de cesser de ressentir, de craindre ou de croire.
- Les gens pensent que la forêt, les maisons, et même certaines personnes, sont hantées par les horlas, des créatures de l'invisible qui pourraient bien un jour devenir les maîtres de la forêt.

O Découpage du lieu de jeu

On a sélectionné ensemble un lieu de jeu global, on va le délimiter ensemble. Voici ce qu'il nous faut dans l'idéal :
O Une zone roleplay, qu'on appelle le bosquet, avec si possible une partie sous abri.
O (GG) On va délimiter une petite sous-partie du bosquet, qui s'appellera le bosquet ardent. C'est la zone réservée aux roleplay les plus intenses.
O (GG) Une zone hors roleplay, qu'on appelle les sentes, avec si possible une partie sous abri
et si possible une partie hors de vue du bosquet.
O (GG) Si l'on fait un jeu-randonnée, les sentes seront définies comme toute la zone s'étendant à une certaine distance du chemin principal.
O Si vous faites vos besoins dans la forêt, s'il vous plaît, faites-le dans un creux et recouvrez de terre derrière votre passage.

O Comment interpréter votre personnage

On va vous demander d'interpréter votre personnage d'une façon qui mette l'action sur les émotions, qui soit immersive, et qui alimente le jeu des autres

O Le roleplay émotionnel

Dans la mesure de votre confort et de vos possibilités, jouez les émotions de vos personnages, faites ressentir leur intensité : si vous fuyez une menace, pataugez dans la rivière en hurlant de terreur. Si les circonstances vous obligent à tuer votre meilleur ami, tremblez et maudissez le ciel. Si vous retrouvez votre mère disparue, jetez-vous dans ses bras en criant votre bonheur… Si votre personnage garde un secret ou cache ses émotions, murez-vous jusqu'au moment où vous craquerez et laisserez déferler la vérité ou ses sentiments.
Évitez en revanche de vous mettre en danger (sauter par dessus un ruisseau, manger de la terre, vous scarifier), recourez plutôt au mime ou à la déclaration verbale.
Prenez des temps solitaires pour ressasser ce qui vient de vous arriver, pour maturer une émotion, assembler les bouts manquants de votre personnage ou de votre rituel, voire même jouer une scène en solitaire, puis revenez montrer à quel point vous avez changé. Par exemple : vous venez de perdre votre meilleur souvenir, ruminez pour déterminer ce qu'était ce souvenir et ce que ça vous fait de l'avoir perdu, en quoi ça vous transforme.
Quand il se passe quelque chose dans votre champ de vision, montrez votre réaction. Ne soyez pas indifférent aux scènes qui se nouent entre les autres personnages : fuyez, interposez-vous, commentez, prenez parti, espionnez, allez chercher quelqu'un... Et une fois que la scène est finie, montrez que votre état d'esprit a été durablement affecté.

Le roleplay émotionnel peut amener des scènes fortes. Si vous êtes mal à l'aise, vous pouvez annuler une scène en mettant les bras en crois, ou encore utilisez ce mot de sécurité : « Revisitation ». Une fois que vous avez dit ce mot, donnez aux autres joueuses des instructions pour rejouer la scène d'une façon qui calme votre malaise.

O Le roleplay immersif

On vous demande limiter les actions et paroles hors-personnage, afin de renforcer l'impression de réel. Des solutions discrètes pour faire passer des informations hors-roleplay seront évoquées plus tard.

O Le roleplay collaboratif

On vous demande d'accepter au plus possible le jeu des autres et d'en apporter vou-même pour construire ensemble des situations passionnantes, dans la fluidité et l'immersion.

Autant que possible, acceptez pour vrai ce que disent ou font les autres personnages.
Exemple 1 : Quelqu'un vous demande de l'accompagner pour aller chercher du bois dans la forêt. Acceptez de le suivre plutôt que de dire qu'il y a assez de bois ou que vous refusez de l'accompagner.
Exemple 2 : si quelqu'un veut vous acheter quelque chose avec une simple capsule de bière en disant que cette capsule a une grande valeur, essayez d'accepter son offre deux fois sur trois. Une fois sur trois, dis que la personne est folle, que ça ne vaut rien. Qui a tort ou raison ? On l'ignore.
ne me posez pas de questions de l'univers, répondez-y en jouant

Si vous vous ennuyez, voici des suggestions :
Mettez-vous dans la peau d'un nouveau personnage ;
Ou restez dans les sentes, pour observer, faire des cris d'animaux, faire des propositions aux personnes qui y errent, prêter vos services pour incarner des figurants ou faire des effets spéciaux...
Quitter un instant la peau de votre personnage pour incarner un figurant (vous pouvez tirer une carte de rituel pour l'étoffer).

(GG) Évitez de trop faire de secrets ou de vous cacher. Donnez une opportunité à des observateurs de surprendre vos manigances.

O La mort de votre personnage

Vous pouvez décider de faire mourir votre personnage, si cela vous paraît la conséquence logique d'une action ou d'un rituel, si cela vous semble intéressant d'un point de vue dramatique, ou si vous avez juste envie de changement. Vous pouvez ensuite jouer le cadavre de votre personnage, ou votre personnage revenu en mort-vivant, ou changer de personnage (vous retirerez alors de nouveaux rituels), ou interpréter un figurant, ou rester dans les sentes.

O Gérer l'oubli

Si vous avez oublié des faits fictionnels, votre personnage les a aussi oubliés
Vous pouvez aussi oublier que vous avez oublié... Et votre personnage également.

O (GG) Les sentes : la zone hors-jeu

Les sentes sont une zone dédiée au hors-jeu et au hors-roleplay. Les sentes existent dans la réalité du jeu, cela englobe tous les endroits de la forêt qui sont peu contrôlés par la communauté. Quand vous quittez le bosquet pour les sentes, votre personnage le fait aussi.

Voici ce que vous pouvez faire dans les sentes :
+ Y entraîner une personne pour avoir une conversation hors roleplay.
+ Faire des bruits d'ambiance, agiter des buissons ou simuler des passages de silhouettes, à l'intention des personnages restés dans le bosquet.
+ Faire des points sur le jeu ou sur le hors-jeu avec les personnes déjà présentes.
+ Échanger sur des techniques de roleplay.
+ Prendre une pause.
+ Faire une sortie hors-champ avec un autre personnage (explorer la forêt, aller chercher quelque chose). Vous allez pouvoir vous mettre d'accord en hors-roleplay sur ce qui se passe durant cette sortie.
+ Faire une annonce orale ou écrite pour recruter des figurants ou des assistants effets spéciaux.
+ En cas de gêne émotionnelle importante, vous pouvez ainsi quitter le bosquet pour les sentes. Asseyez-vous ou posez-vous contre un arbre. Toute personne présente dans les sentes qui te voit dans une telle posture doit te demander comment vous allez, de quoi vous avez besoin.
+ Demander à lire les rituels des autres personnes présentes.
+ Traverser les sentes pour se rendre en lisière d'un autre point du bosquet afin de demander à quelqu'un d'aller récupérer votre cadavre ou votre personnage abandonné en forêt.

Les Sentes sont le lieu de bien des activités, de ressourcement comme de concertation, d'organisation ou de jeu hors-champ. Peut-être que certains d'entre vous se plairont à passer la moitié du temps de jeu dans les Sentes !

O (GG) Les signes gestuels

Voici une série de signes gestuels qui vous permettent de passer des informations hors roleplay en respectant l'immersion. Vos signes gestuels peuvent être contradictoires à votre roleplay, ce double langage peut être très instructif. Si vous sentez cependant que la confusion s'installe, faites un point hors roleplay en murmure ou dans les sentes.

+ Bras en croix : « La situation me met mal à l'aise, s'il te plaît mets-y un terme. »
+ Pause (une paume perpendiculaire à l'autre) : « Je suis en surcharge cognitive, viens me solliciter plus tard. »
+ OK ? (tête de coq avec les doigts) : « Est-ce que ça va bien ? » (on peut répondre avec le même signe pour confirmer, ou entraîner la personne dans les sentes si ça va mal)
+ Cœur avec les doigts : « J'adore cette scène. »
+ Deux doigts croisés : « Je joue les émotions de mon personnage, pas les miennes. »
+ Agiter l'index : « Fais le contraire de ce que mon personnage te dit. »
+ Claquer des doigts : « Je veux que ton personnage s'intéresse à ce que je suis en train de faire »
+ Index en crochet : « Suis-moi dans le bosquet / dans les sentes ».
+ Montrer sa carte de rituel, recto ou verso : « Je suis en train de faire un rituel ». (On en reparlera lors de l'atelier rituels).
+ Ars Amandi : Il s'agit d'une technique de simulation de contact intime, qu'il s'agisse de relations sexuelles, de baisers, ou de marques d'affection. Elle vous permet de simuler une relation intime en vous touchant (caresses, massages, pressions) sur une zone précise, des mains jusqu'aux épaules. On considère que plus on se rapproche des épaules, plus la relation est intime. (On en reparlera lors de l'atelier corporalité).

A cette batterie de signe hors roleplay s'ajoute un signe gestuel roleplay. Les personnages des sentes ont une façon particulière de se saluer. Au lieu de se serrer la main ou de s'embrasser, ils forment un crochet avec les doigts d'une main (sauf le pouce) et serrent cette main-crochet dans la main-crochet de l'autre en disant ce salut : « Tout est lié. » Le fait que tout soit lié est une croyance importante pour le peuple des Sentes.

Vous pourrez retrouver la liste des signes gestuels dans les sentes.

O (PG) Faire une remarque hors-jeu :

Pour privilégier l'immersion, limitez vos remarques hors roleplay au maximum. Si toutefois, vous ressentez le besoin d'en faire, levez la main pour signaler que vous n'êtes plus dans votre personnage.

LES ATELIERS

Nous allons maintenant procéder à une série d'entraînements.

Sondage sur les marques d'affection et de violence

L'intrigue d'une partie des Sentes n'est pas écrite à l'avance, aussi nous avons la possibilité de l'adapter à la sensibilité de chacune. Pour commencer, nous allons procéder à deux votes à bulletin secret, l'un concernant les marques d'affection, et l'autre les marques de violence.
Pour procéder à un vote, munissez-vous tous et toutes d'un caillou ou autre petit objet. Nous allons creuser trois trous derrière un arbre. Un trou correspond à la petite permission, l'un à la moyenne permission, le troisième à la grande permission. Les unes après les autres, nous allons pouvoir passer derrière l'arbre et poser notre caillou dans le trou qui nous convient. A l'issue du vote, on retient la petite permission si au moins un caillou y a été déposé. S'il n'y a aucun caillou, on regarde s'il y a au moins un caillou dans le trou de la seconde permission. Si c'est le cas, on retient la moyenne permission. Si et seulement si il n'y a aucun caillou dans ces deux premiers trous, on retient la grande permission.

Si vous avez un thème en tête que vous préféreriez ne pas voir aborder, écrivez le en majuscule sur un bout de papier et déposez-le dans un des trous.

Ces votes concernent les actions des personnages, pas des joueuses (pour qui les règles de savoir-vivre continuent à s'appliquer).

Premier vote : Les marques d'affection

Petite permission : l'amitié et l'attachement à sa famille est permis.
Moyenne permission : les romances sont également permises.
Grande permission : les relations sexuelles sont également permises.
O (GG) Elles auront lieu uniquement dans le bosquet ardent. seront simulées avec l'ars amandi ou simplement verbalisées.

Avant de voter, sachez que vous pourrez soustraire votre personnage aux relations affectueuses, grâce aux signes gestuels ou aux techniques de corporalité qui seront évoquées tout à l'heure dans l'atelier du même nom.

Quelque soit le vote, sachez également que les violences sexuelles ou leur récit sont proscrites.

Deuxième vote : Les marques de violence

Petite permission : La violence psychologique et l'abandon dans la forêt sont permis.
Moyenne permission : La violence physique indirecte est également permise (empoisonnement, envoûtement, incitation à des comportements risqués)
Grande persmission : La violence physique directe est également permise.

Zappez un atelier que si vous interdisez la pratique qui y est liée.

Liste des ateliers

Voici la liste des entraînements que nous allons réaliser :
O cris d'animaux
O engueulade et dorloterie
O mobilité
O corporalité
O rituels

Est-ce que vous voulez rajouter d'autres entraînements ?

O Cris d'animaux

Dans la forêt, on entend toute sorte d'animaux étranges qu'on ne voit jamais. Les humains courent eux aussi le risque de se transformer en animaux. Pour respecter l'immersion, plutôt que de dire : « Vous entendez une chouette », mieux vaut s'isoler hors de vue et imiter le cri de la chouette. Cet entraînement va développer votre habileté à imiter des cris d'animaux, et à lâcher prise dans son roleplay.

Tout d'abord, procédons à un échauffement du diaphragme. Nous allons dire l'une après l'autre les 5 voyelles de l'alphabet, en tenant la note le plus longtemps possible, tout en massant notre diaphragme.

O (GG) Séparons-nous maintenant en groupe de cinq

Maintenant, chacun notre tour, nous allons imiter un cri d'animal pendant le temps qui nous semble opportun. Le cri n'a pas à être réaliste : la forêt est remplie de créatures chimériques. A travers ce cri, cherchez une intention, une voix, une petite histoire, pas à pousser le volume sonore. Ménagez votre gorge.

Après ce premier tour, reprenez votre respiration.

On refait un tour, changez de cri d'animal.

Après ce deuxième tour, reprenez votre respiration.

Nous allons tous faire un dernier cri d'animal tous en même temps, pour créer une cacophonie.

Puis reprenez votre respiration

O Engueulade et dorloterie (12 minutes max)

Les personnages vont être amenés à se dire des choses très tendres ou très dures. Cet entraînement va développer votre habileté à jouer des relations sociales chargées en émotions, à lâcher prise dans votre roleplay, mais aussi à cerner les limites des unes et des autres et les respecter.

Répartissez vous en binômes.

Premier tour (chronométré à trois minutes max) : l'une d'entre vous va dire des choses très gentilles (et complètement imaginaires) à l'autre, de plus en plus gentilles et affectueuses. N'importe qui dans le binôme, en cas de malaise, peut arrêter l'exercice en mettant les bras en croix.

On conseille d'essayer au moins une fois les bras en croix sur la durée de l'atelier (il y a quatre tours).

Deuxième tour (chronométré à trois minutes) : au tour de l'autre membre du binôme de dire des choses très gentilles.

Refaites de nouveaux binômes.

Troisième tour : l'une d'entre vous va dire des choses très méchantes (et complètement imaginaires) à l'autre, sous le ton de la haine, du dégoût, du reproche, du chagrin ou de la colère. Des choses de plus en plus dure à entendre. N'importe qui dans le binôme, en cas de malaise, peut arrêter l'exercice en mettant les bras en croix.

Quatrième tour : au tour de l'autre membre du binôme de dire des choses très méchantes.

Fin de l'atelier. Comment vous sentez-vous ? De quoi avez-vous besoin ?

O Mobilité

Cet atelier a pour but de :
+ nous échauffer ;
+ évaluer en collectif les possibilités et les envies de mobilité de chacun et chacune ;
+ y adapter notre jeu.

Premier tour (chronométré à trois minutes) : Installez-vous dans la zone de jeu. Nous allons lancer un chronomètre de trois minutes. Pendant ce chrono, vous pouvez rester en position debout ou assise, marcher lentement, marcher rapidement, courir ou faire des cabrioles. L'objectif est de montrer aux autres votre seuil de mobilité, dépendant de vos possibilités et envie dans la vraie vie, mais aussi de la mobilité que vous voulez pour votre personnage.

Deuxième tour (chronométré à trois minutes) : A la fin de ce chronomètre, les personnes qui ont fait de la marche rapide, de la course ou des cabrioles restent immobiles. Les personnes qui ont fait de la position debout, assise ou de la marche lente vont leur demander d'aller leur tenir compagnie, d'aller chercher d'autres personnes pour elle, ou de passer des messages à d'autres personnes. L'objectif est de montrer comment les personnages les plus mobiles peuvent servir de coursiers aux autres, ce qui garantit des interactions sociales riches pour tout le monde.

O Corporalité

Cet atelier va vous faire développer l'expression corporelle de votre personnage, vous entraîner au contact physique et aux simulations physiques dans le ton voulu par le jeu, et vous permettre de cerner les limites des unes et des autres et apprendre à les respecter.

Nous allons délimiter une zone d'entraînement, et la diviser en trois sous-zones : la zone d'affection, la zone-tampon et la zone d'agression. La zone-tampon sépare les deux autres.

Tout le monde démarre dans la zone tampon. Vous pouvez y rester pendant tout ou partie de l'exercice, si vous souhaitez vous soustraire aux expressions corporelles et aux contacts physiques.

Premier tour (chrono 3 minutes) :

Allez et venez à votre guise entre les trois zones.
Zone d'affection : souriez, faites des œillades ou des signes affectueux de la main aux autres personnes présentes.
Zone d'agression : grimacez, froncez des sourcils, grommelez... quand vous croisez les autres personnes présentes.

Les deux tours suivants sont sur le même principe, mais l'intensité va croissant.

Deuxième tour (chrono 3 mn) :

Zone d'affection : caresses de la main, toucher furtivement les bras ou les épaules, visage radieux
Zone d'agression : visage dur, hargneux ou crispé, posture agressive, esquisses de gestes violents

Un point sur le combat dramatique :

Avant de démarrer le troisième tour, il convient de faire un point sur toutes les formes d'altercations physiques qu'on résume sous le terme de combat.
À supposer que la violence physique ait été permise lors du vote précédent, voici comment elle se joue dans les Sentes.
En jeu de rôle grandeur nature, on pourrait distinguer trois types de combat :
+ le combat sportif (la première personne qui touche blesse l'autre)
+ le combat artistique (les joueuses impliquées enchaînent les parades pour offrir un spectacle aux autres joueuses)
+ le combat dramatique (le combat est joué de façon viscérale, pour souligner les émotions des personnages et aboutir à une scène intense)

Ici, privilégiez le combat dramatique. Si vous agressez un personnage, faites-le de façon à souligner les émotions de vos personnages et le caractère désespéré de la situation. Face à une agression, réagissez non pas de façon réaliste ou tactique mais de la façon à créer de l'intensité, une rupture, un rebond scénaristique : révélez une lâcheté ou une bravoure insoupçonnée, prenez la parole pour calmer les esprits ou pour jeter de l'huile sur le feu, révélez un sombre secret, mourez par accident, etc... La passe d'armes est brève et confuse, elle se fait dans les cris ou dans un silence glaçant. Pour résumer : le compas de votre réaction, c'est le drame et non le réalisme. Le rôle de la lutte est avant tout de nous instruire sur la psychologie et le destin de vos personnages.

La gestuelle d'un combat dramatique répond à une règle stricte : c'est la joueuse qui reçoit le coup qui décide de ce que le coup lui fait. La joueuse qui agresse doit amorcer ses coups et non les porter. La personne ciblée par le coup a alors trois possibilités :
+ Elle met les bras en croix et la joueuse qui agresse doit renoncer à son geste violent.
+ Elle fuit ou esquive et donc le coup ne porte pas.
+ Elle attrape la main de la joueuse agresseuse (si celle-ci frappe avec sa main) et guide le coup. Elle peut ainsi simuler une parade réussie, un coup arrêté net, un coup dans le ventre, dans le visage, une bousculade... ce que bon lui semble. Si la joueuse agresseuses amorçait le geste de tirer les cheveux, la joueuse agressée peut attraper les mains de l'agresseuse et les placer dans ses cheveux. La joueuse agresseuse peut alors simuler le fait de tirer l'autre par les cheveux en toute sécurité.

Troisième tour (chrono 3 mn) :

En cas de malaise, vous pouvez stopper les gestes des autres en mettant les bras en croix, ou encore raconter le contact physique plutôt que de le faire, ou encore utiliser le mot de sécurité « Revisitation » pour demander aux autres joueuses impliquées, refaire la scène d'une façon qui vous rassure. Même si vous pensez être en confort, entraînez-vous au moins une fois durant ce tour à utiliser ces trois techniques de sécurité : les bras en croix, la verbalisation, et la revisitation.

Zone d'affection : On se tient les épaules, on se prend dans les bras. On teste la technique de l'ars amandi : elle vous permet de simuler une relation intime en vous touchant (caresses, massages, pressions) sur une zone précise, des mains jusqu'aux épaules. On considère que plus on se rapproche des épaules, plus la relation est intime. Si on porte la main vers votre visage et que vous voulez éviter un tel contact, faites un geste de retrait ou passez en ars amandi.
Zone d'agression (seulement si la violence physique a été permise lors du vote) : On fait des combats dramatiques, d'abord de grands gestes ou simples bousculades, puis des coups.

Comment vous sentez-vous ? De quoi avez-vous besoin ?

O Rituels

Cet atelier va vous entraîner à pratiquer des rituels, qui sont le véritable moteur de ce jeu.

Explication des rituels :

Vos personnages se considèrent tous comme maudits. Chacun a la connaissance de trois rituels, et pense que s'il ne réalise pas ses trois rituels avant la chanson qui marque la fin du jeu, il va se transformer en horla.

La plupart des personnages vont vouloir réaliser leurs rituels. Peut-être que certains s'abstiendront de les faire tous ou de les finir tous, parce qu'ils préfèrent se transformer en horla ou parce que le destin ne leur a pas offert le temps ou l'opportunité de finir leurs rituels. Ce sera à vous d'en juger.

Certains rituels sont magiques, d'autres non.
Les rituels peuvent être de petites vignettes pittoresques, humaines ou poétiques ou de grandes fresques dramatiques ou chamaniques. On peut faire des rituels comme des blagues, sans trop y croire soi-même, ou au contraire s'y investir corps et âme. On peut les faire avec une bonne ou une mauvaise intention, de bon gré ou à contrecoeur. Certains rituels sont de la magie blanche, d'autres de la magie noire. Certains personnages n'auront aucune conscience de réaliser des rituels, ils pensent juste agir selon leurs motivations, leurs moyens et leur destin.

Voici comment réaliser un rituel :

Vous allez avoir des cartes qui décrivent les rituels qui sont en votre connaissance. Ce sont des actions à réaliser seul (👤), en compagnie d'une autre personne (👤👤) ou de deux autres personnes. Certains rituels sont à géométrie variable, le signe + suit alors la mention du nombre de personnes, ce qui vous indique que le rituel peut potentiellement englober une ou plusieurs personnes de plus que le nombre indiqué.
Certains rituels se font en plusieurs temps, potentiellement avec des personnes différentes. Le signe / indique le découpage en plusieurs phases, et à chaque fois le nombre de personnes requises est signalé.
Par exemple 👤/👤👤/👤👤👤+ signale un rituel qui se commence tout seul, qui se poursuit avec une deuxième personne, et qui se finit à trois personnes ou +
Pour faire un rituel, il suffit d'appliquer le texte de la carte.
Si le rituel implique des personnes tierces, vous allez potentiellement devoir leur donner des instructions. Donnez de préférence ces instructions en restant roleplay. Si cela vous paraît insuffisant, complétez avec des signes gestuels, des murmures ou des instructions hors roleplay dans les sentes.
Quand vous en avez le besoin, l'envie ou l'opportunité, commencez votre rituel. Si le rituel implique d'autres personnes, vous pouvez choisir quiconque vous paraît le plus approprié, mais dans l'absolu n'importe qui peut faire l'affaire, car les rituels fonctionnent avec tout le monde.

Plutôt que de choisir soi-même la cible de son rituel, on peut demander un volontaire en roleplay ou mener son enquête pour savoir quelle personne devrait être la cible du rituel.

Les personnes ciblées par un rituel sont obligées de s'y soumettre, mais elles peuvent le faire de mauvaise grâce, en se débattant ou en renâclant à la tâche. Mais au final, elles participeront quand même. Seule exception : si une joueuse ressent un malaise, elle peut annuler le rituel en mettant les bras en croix, ou le transformer grâce au mot de sécurité : « Revisitation ». Si la joueuse est trop occupée pour se prêter au rituel, elle peut aussi l'annuler avec le signe gestuel « Pause ». Dans ces trois cas, la joueuse qui a initié le rituel peut le considérer comme accompli.

Pour faire comprendre à une joueuse qu'elle doit respecter ce qui est demandé par un de vos rituels, vous pouvez dire en roleplay : « C'est un rituel » ou montrer le verso de la carte, ce qui signifie que son personnage est envoûté et doit suivre vos instructions. Vous pouvez aussi lui montrer le texte de la carte s'il vous est difficile de transmettre les instructions autrement.

Les rituels fonctionnent toujours. Ainsi, si vous pratiquez le rituel EXORCISME dont la description est la suivante : « Extirpe le horla qui est dans le corps d'une autre personne. », vous allez forcément réussir à extraire un horla du corps de la personne que vous exorcisez.

En revanche, chaque rituel ne fonctionne qu'une fois. Une fois effectué, le rituel peut encore servir à définir votre personnage (ainsi, avec le rituel EXORCISME, votre personnage peut être perçue comme une personne-ressource en matière de démonologie), mais ne peut plus être lancé, ou en tout cas il n'est plus infaillible.

Plusieurs rituels vont démarrer en même temps, il est possible que votre rituel mette du temps à se réaliser car il sera mêlé aux autres, sans parler des autres actions des personnages.

Les rituels constituent le cœur du jeu, ne les faites pas à la légère, mettez-y un minimum de cérémonial. Ainsi, si vous avez le rituel EXORCISME, ne vous contentez-pas de dire « Je libère le horla » qui est en toi, mettez-y du style et consacrez-y un peu de temps, laissez aussi l'opportunité à l'autre joueuse d'interpréter les réactions de son personnage. Mais certains rituels peuvent être des vignettes, des tranches de vie ou des moments de contemplation : ils n'ont pas tous besoin d'être spectaculaires ou longs. Dans l'ensemble, laissez-vous emporter par le côté surréel des rituels, lâchez prise.

Le texte des rituels est souvent court et équivoque. Les rituels sont plastiques, on vous fait confiance pour en faire l'interprétation qui produira un moment de jeu mémorable.

Si un rituel semble nécessiter une explication, c'est à vous de la trouver, puisque le texte ne vous la donne pas. Si vous avez une question sur un rituel, débattez-en entre vous dans les Sentes

Interprétez les rituels, leur nature, pourquoi vous les faites, leurs conséquences, comment jouer tout cela à partir du décor et du matériel de jeu… Remplissez les blancs. Jouez les conséquences profondes de chaque rituel, en gardant à l'esprit que ces conséquences peuvent faire l'objet de bras en croix ou d'une revisitation.

Si un rituel vous conduit à mener une enquête, ne vous contentez pas d'interroger des gens. Ramassez des choses, ou créez des empreintes, et décrétez que ce sont des indices. Posez aux gens des questions orientées du genre : « Parle-moi des bruits que tu as entendus cette nuit. »

Vous pouvez diverger du rituel tel qu'écrit, mais il vous sera alors difficile de montrer le texte de la carte à une autre joueuse s'il y a besoin de clarifier les choses.

Ne voyez pas forcément les rituels comme des invitations à lancer de nouvelles intrigues : tout est lié. Réutilisez les intrigues portées à votre connaissance.

Si un rituel risque de contrer l'effet d'un rituel précédent, évitez de le commencer de suite, laissez un peu les conséquences du rituel précédent se mettre en place.

En résumé, on peut distinguer deux façons de jouer les rituels :
+ Saisir une opportunité : on attend que l'occasion se présente. Ainsi, un personnage avec le rituel EXORCISME attendra d'avoir affaire à une personne possédée pour lancer son rituel.
+ Créer l'opportunité : on provoque la situation. Un personnage avec le rituel EXORCISME peut aller voir n'importe quelle personne. Du moment qu'il lance ce rituel sur elle, cette personne s'avère alors possédée par un horla que l'exorciste pourra extirper de son corps. C'est une application de la règle « Les rituels fonctionnent toujours ».

0 Entraînement

Nous allons nous séparer en groupe de trois et piocher pour chaque groupe un rituel 👤👤👤, 👤👤+ ou 👤+. Durant cet entraînement, vous pouvez mettre les bras en croix ou demander une revisitation en cas de malaise. Essayez de le faire au moins une fois durant l'entraînement pour vous y accoutumer.

Premier tour : jouez le rituel en vous concertant hors-roleplay

Deuxième tour : échangez votre rituel avec un autre groupe et tentez-le en roleplay avec l'aide des signes gestuels.

Troisième tour : échangez votre rituel avec un autre groupe et tentez-le en roleplay sans signes gestuels.

Comment vous sentez-vous ? De quoi avez-vous besoin ?

0 (GG) Installation du matériel et décor, 20 minutes

0 Situation initiale

Nous allons établir ensemble la situation initiale. Pour cela, nous nous reportons à l'entrée du jour sur l'Almanach (cf Annexes). Il s'agit d'un poème ou d'un proverbe sur lequel nous allons broder une situation. Votons à main levée pour savoir si l'entrée convient. Elle est retenue si elle emporte la majorité. Si ce n'est pas le cas, on passe à l'entrée suivante et ainsi de suite.

Nous avons maintenant un chronomètre de cinq minutes pour nous mettre d'accord sur une situation initiale inspirée de l'entrée retenue. Notre concertation doit notamment nous amener à savoir si nos personnages forment une ou plusieurs communautés, comment elles fonctionnent, quels rapports elles entretiennent entre elles, et dans quel mouvement les a placé la situation initiale.

O Présentation des personnages

Nous allons chacun et chacune piocher six cartes de rituels pour notre personnage. Gardez vos trois préférés et mettez les autres dans la pile de défausse commune. Si les rituels piochez vous déplaisent trop, repiochez-en d'autres jusqu'à en avoir trois qui vous conviennent.

Votre personnage est très simple. Il se définit par ce que vous avez imaginé en préparation individuelle, par ses rituels qui lui donnent une place particulière dans la communauté, et par la position qu'il a pris vis-à-vis de la situation initiale. Il n'a pas besoin d'avoir une histoire détaillée. Peut-être qu'il en a oublié une bonne partie, d'ailleurs. Durant le jeu, vous serez amené à imaginer plus amplement son histoire pour les besoins de l'intrigue du jeu.

Tour à tour, vous allez présenter votre personnage. Frottez une allumette, dites le nom de votre personnage et parlez de lui. Quand l'allumette est consumée, passez la parole à quelqu'un d'autre.

O Début du jeu

Le jeu va commencer. Il va durer 20 minutes par personnage.

Nous allons faire une ronde dans le bosquet en nous tenant les mains en crochet. La chorale va se placer au milieu. Nous allons tous marquer une minute de silence puis la chorale va chanter. Quand la chanson sera terminée, le jeu commencera.

Durant le jeu, vous pourrez retrouver le texte de règles dans les sentes.

On fixe une alarme pour la fin du jeu. Quand elle sonnera, la chorale se reformera et rechante la chanson. Tout le monde reformera la ronde autour de la chorale, même si des rituels sont inachevés. Après la chanson, nous marquerons une minute de silence puis passerons au debriefing.

DEBRIEFING

Le débriefing peut être fait en intérieur, voire hors du site.

Formons un cercle. Déposons nos cartes de rituel au centre du cercle en disant : « Je m'appelle [Prénom] et je jouais le personnage [Nom du personnage] ». Voilà, nous avons dit au revoir à nos personnages.

Nous allons tous répondre aux questions suivantes les unes après les autres, sauf celles qui préfèrent garder le silence :

Premier tour : Comment vous sentez-vous ? De quoi avez-vous besoin ?
Deuxième tour : Quel était votre moment préféré ?
Troisième tour : Si c'était à refaire, que changeriez-vous ?

Maintenant, nous pouvons désinstaller. Libre à nous de poursuivre ensuite le débriefing de façon informelle.

O Jeu en campagne :

Si nous voulons donner une suite à cette partie, mémorisez le numéro de vos rituels joués. Vous pourrez ainsi rejouer avec le même personnage. Vous pourrez remplacer une partie de vos rituels par de nouveaux (piochez le double de ce que vous avez besoin pour avoir le choix).

ANNEXE 1

Rituels

1. POSSESSION 8+

Agis sous l'influence d'un horla.

2. REPENTANCE 8+

Fais amende honorable pour un de tes crimes ou péchés.

3. KERMESSE 8+

Organise une kermesse.

4. PRIÈRE POUR L'ANGELUS 8+

À l'heure propice, faites une demande en priant. Vos prières ne seront pas exaucées.

5. PROPHÈTE 8+

Annonce des choses étranges (par exemple : la communauté constitue le dernier groupe d'êtres vivants sur la terre ; tout le monde est dans le rêve d'une personne ; tout le monde est mort-vivant…).

6. ENREGISTREMENT 8+

Fais une expédition en forêt, et enregistre ton périple avec un téléphone ou un objet magique. L'expédition va tourner à la catastrophe, tu meurs ou tu perds la mémoire de ces événements. Quelqu'un va retrouver ton enregistrement.

7. MESSIE 8+

Annonce à plusieurs reprises la venue du messie. Quand il arrive, il est trop tard.

8. OUBLI 8+

Tu t'avères incapable de raconter le moindre souvenir. Puis tu vas faire un somme. Quand tu te réveilles, tu as complètement changé d'identité et de passé.

9. RÉPARATION 8+

Revis un souvenir traumatique. Mime ce que tu as fait durant le souvenir, en répétant un ou deux mots négatifs à voix haute. Puis répète un ou deux positifs et mime à nouveau le souvenir.

10. SISYPHE 8+

Réalise en boucle une tâche ingrate. Ton supplice s'arrête dès qu'une personne te donne une preuve d'amour.

11. AVEC LA BÊTE 8+

Raconte à une personne la relation intime, romantique ou sensuelle que tu entretiens avec quelqu'un. Laisse entrevoir au fur et à mesure que tu parles d'un horla.

12. LA FOSSE 8+

Vas jeter de la nourriture dans une fosse où sont abandonnés les animaux de compagnie devenus indésirable. Dans tes rêves, vient te hanter la bête que tu y as abandonnée. Puis un nouvel animal est jeté dans la fosse. Alors, tu cesses de gaspiller ton pain pour une bête qui n'est pas la tienne.

13. DANSE 8 8+

Organise une danse pendant laquelle tu vas confier une chose importante à une personne.

14. EN QUÊTE DE BOIS MORT 8 8

Éloigne-toi avec une personne pour aller chercher du bois mort. Amasse un tas de bois pendant que l'autre musarde. Quand elle va se retourner, tu auras disparu, il ne restera que le bois.

15. FÉTICHE 8/8 8

Fabrique un fétiche avec les moyens du bord. Ensuite, une personne va le détruire.

16. THÉÂTRE DE MÉMOIRE 8 8+

Monte une pièce de théâtre avec une ou deux personnes qui reconstitue un souvenir dénonciateur. Interdit de nommer les gens qui sont représentés dans la pièce.

17. ORAGE 8 8+

Fais écrire deux noms à une personne dans la boue d'un orage. Les personnes ainsi nommées sont liées pour les tempêtes à venir.

18. CHANT DU PARTAGE 8 8+

Chantes en public, et prends sur toi les émotions de ton auditoire.

19. DÉGOÛT 8 8

Sors un fluide de toi-même et tache une personne. C'est la marque du dégoût.

20. MALÉDICTION 8 8+

Lorsqu'un rituel est effectué devant toi, annonce qu'il entraînera la manifestation d'un horla.

21. ACHARNEMENT THÉRAPEUTIQUE 8 8

Tu remarques une personne meurtrie, tu mets tout en œuvre pour la guérir mais ça échoue.

22. EXORCISME 8 8+

Extirpe le horla qui est dans le corps d'une autre personne.

23. ACCUSATION 8 8+

Accuse une personne de mythomanie, d'avoir inventé une chose fausse qui est devenue vraie à cause de ses mensonges.

24. VOIX HORLA 8 8+

Raconte ce que dit le horla dans ta tête (ils peuvent aussi être plusieurs).

25. COSTUME 👤/👤👤

Fabrique un costume, offre-le à quelqu'un et raconte lui l'histoire du costume.

26. COMPTINE 👤👤

Récite une comptine à une autre personne, demande-lui de l'interpréter.

27. INTERDIT 👤👤+

Annonce un interdit et nomme une personne chargée de châtier quiconque le transgresse.

28. PARANOÏA 👤👤+

Accuse par erreur une personne d'un méfait ou de mauvaises intentions.

29. CORAX 👤👤+

Ton secret est que tu es Corax, un changeforme homme-corbeau dépositaire de la mémoire de tes ancêtres. Mais les autres vont découvrir ta vraie nature.

30. AUMÔNE 👤👤+

Demande un objet, de la nourriture ou un souvenir en aumône.

31. GRANDE OBOLE 👤👤

En échange d'un service, paie une personne avec un souvenir, qui sera désormais le sien.

32. PERTE 👤👤

Perds l'usage d'un sens à cause d'une personne.

33. SECRET 👤👤+

Tu portes un lourd secret. Laisse fuser des indices comme quoi tu caches quelque chose, et ne le révèle jamais ou à la toute fin.

34. NETTOYAGE 👤👤

Nettoie les affaires d'une personne puis réclame un dû.

35. PISTAGE 👤👤

Suis une piste avec une personne.

36. GROGNE 👤👤

Grogne dans ta barbe jusqu'à ce que quelqu'un te demande où est le problème, alors dis du mal d'une autre personne.

37. JUBILATION +

Ris sous cape jusqu’à ce qu'une personne te demande ce qui se passe, alors révèle le mauvais tour que tu as joué à une autre personne.

38. LAMENTATION +

Pleurniche ou fais la moue jusqu’à ce qu'une personne te demande ce qui se passe, alors révèle le mal que t’a fait une autre personne.

39. JOIE +

Souris et rayonne jusqu’à ce qu'une personne te demande ce qui se passe, alors révèle le bien que t’a fait une autre personne.

40. IGNORANCE +

Offre un objet maudit à une ou plusieurs personnes et désigne-leur une autre personne. Elles doivent ensuite ce comporter comme si cette autre personne n’existait pas.

41. ALTRUISME

Demande à une personne quel est son pire problème, et fais tout ce que tu peux pour le résoudre.

42. MÉDIATION

Réconcilie deux personnes brouillées.

43. AVEU +

Force une personne à avouer son secret, sinon tu feras du mal à une autre personne.

44. BÉBÉ ÉCHANGÉ

Avoue à une personne que son enfant est en fait le tien et que son vrai enfant a été donné à un horla.

45. PACTE HORLA

Vas voir une personne, dis-lui que tu veux qu’elle contacte ce horla qu’elle connaît parce que tu veux que ce horla te rende service, et demande quel prix le horla exige.

46. TRANSFORMATION +

Montre à une personne à quel point telle autre personne a changé, physiquement ou mentalement.

47. DÉNONCIATION +

Dis à une personne que telle autre personne est la cause de tel problème parce que c’est un horla ou un agent des horlas.

48. PROCESSION DU PARDON +

Organise une procession du pardon. Elle commence par une cérémonie religieuse, suivie d’une procession où on transporte une relique à travers tout le bosquet. Arrivé à l’autre extrémité, on dépose la relique. Chacun doit demander pardon pour une faute. Vous pouvez ensuite faire une fête ou une danse.

49. BAPTÊME +

Fais un sacrement de baptême.

50. ENVIE +

Raconte à une personne ce que tu envies chez une autre personne.

51. INTOXICATION

Ramène de la forêt un ingrédient, mange-le devant une personne et tombe aussitôt très malade.

52. MANQUE

Dites à une personne que vous êtes en manque de souvenirs, demandez-lui de vous en donner un, quel que soit son prix.

53. GARDE

Monte la garde pendant que quelqu’un se repose. Un problème arrive.

54. BÛCHERONNAGE

Partez à deux couper du bois. L'un va avoir un accident à cause de l'autre.

55. CERCLE DE MÉMOIRE +

Avec une autre personne, fabrique un cercle de souvenir avec des pierres et des branchages. Sacrifiez tous les deux un souvenir pour le créer. Toute personne (ou groupe) peut recréer une scène oubliée du passé lorsqu’elle rentre dans ce cercle. Certains font payer l’entrée dans le cercle d’un cadavre de horla, d’autres d’un service, d’autres encore laissent l’accès gratuit et illimité. Mais personne ne ressort indemne du cercle.

56. TÂCHE MÉNAGÈRE

Demande à quelqu’un d’effectuer une toute petite tâche ménagère (comme recoudre un bouton) et montre ta reconnaissance de façon disproportionnée.

57. SACRIFICE +

Demande à une personne de te prélever un organe, ta vie, ton sang, un souvenir, ton âme ou même ta personnalité toute entière pour sauver une autre personne.

58. THÉÂTRE MENTAL +

Possède l’esprit d’une personne : son inconscient se manifeste sous la forme d’un théâtre projeté, où elle interagit avec des proches, incarnés dans le théâtre mental par ces personnes elles-mêmes.

59. DON

Offre quelque chose de précieux à une personne sans rien demander en retour.

60. REPOS ÉTERNEL +

Annonce à une personne qu’elle est morte-vivante et dis-lui que telle autre personne est capable de lui offrir le repos éternel.

61. EXPÉDITION +

Monte une équipe d'expédition pour aller retrouver un homme ou une femme providentielle. Perdez-vous un temps dans la forêt puis revenez avec un de ses effets personnels : la forêt l'a eu.e ou il lui est arrivé malheur.

62. BRIGANDS +

Allez en forêt, revenez : l'une d'entre vous est meurtrie, l'autre annonce que vous avez été attaquées par des brigands et ce que vous avez appris.

63. MORT-VIVANT /

Fais-toi tuer par une personne et reviens en mort-vivant.

64. ABANDON

Pars en forêt avec deux autres personnes. Abandonnez l'une d'elle là-bas.

65. FOIRE +

Organise une foire ou chacun pourra vendre des objets. On paie avec des souvenirs.

66. PROCÈS EN SORCELLERIE +

Organise un procès en sorcellerie.

67. CHANGEFORME +

Vis quelques moments dans la communauté, puis pars en forêt. Quand tu reviens, tu as le sentiment d'être partie des jours. Tu réalises qu'un horla changeforme avait pris ton place pendant ton absence.

68. RÉCONCILIATION +

Organise une cérémonie avec d'autres personnes. Une maladie vous affecte collectivement et il faut la guérir de cette façon : Une personne doit dire à une autre « Je t'aime parce que… », qui doit alors dire à une autre : « Je suis désolé parce que… », qui doit alors dire à une autre : « Je te demande pardon parce que… », qui doit enfin dire à une autre : « Merci parce que… ».

69. RÉSURRECTION +

Une personne meurt. Organise sa résurrection. Elle en ressort profondément changée.

70. POTION DE PRÉDICTION +

Fais avaler une potion à une ou plusieurs personnes. Demande-leur si elles veulent entrevoir les conséquences d'un événement prévu comme heureux ou celles d'un événement prévu comme désastreux. Elles vont alors entrer en transe et jouer un de leur futurs possibles. L'événement prévu comme heureux a des conséquences désastreuses et inversement.

71. GESTALT +

Refais jouer un souvenir par ses protagonistes, mais il se passe différemment (mieux, a priori).

72. COMPASSION

Vas au chevet d'un malade, demande-lui de te raconter ses souffrances, puis absorbe-lui sa maladie. Elle est guérie et maintenant c'est toi qui es malade.

73. DIGNITÉ 👤👤+

Aide une personne malade à mettre fin à ses jours.

74. FRANKENSTEIN 👤👤+

À partir de deux cadavres, et avec un assistant, crée un nouvel être vivant.

75. VAMPIRISME 👤/👤👤

Tu tombes malade. Pour te rétablir, tu dois te repaître de la force vitale d'une autre personne.

76. PACTE CORAX 👤👤

Demande à une personne de te crever les yeux. Tu es désormais aveugle, mais tu as sous tes ordres un corbeau qui peut voler et observer à travers toute la forêt.

77. ACCUMULATION 👤👤+

Rassemble des objets hétéroclites de façon impulsive. À chaque fois qu'on te reprend un objet, tu perds un souvenir.

78. CONFIANCE 👤👤

Vas voir une des personnes que tu connais le moins confie-lui quelque chose de très intime.

79. VERMINE 👤👤+

Avec une autre personne, débusque des insectes, des cloportes et des vers, et rends-leur un culte (surtout, évite de les tuer ou de leur faire du mal).

80. MÉTAMORPHOSE 👤👤

Déclare à une personne tout l'amour ou l'amitié très forte que tu lui portes. Puis change du tout au tout.

81. ANIMALISME 👤/👤/👤

Transgresse un tabou. Puis commence par adopter des traits d'animaux. À la fin, tu seras tout à fait devenue une bête.

82. DÉSENVOÛTEMENT 👤👤+

Annonce à une personne qu'un de tes animaux ou un de tes proches est tombé malade et que le mauvais œil est sur toi, que ça va empirer si on ne fait rien. Demande-lui d'enquêter pour trouver qui t'a envoûté et combattre le désenvoûtement.

83. BOUCLIER 👤👤

Dites à une première personne que vous réservez un mauvais sort à une deuxième personne. Demandez à cette première personne de se prêter à une préparation magique. Ensuite, vous lancez le mauvais sort, mais il rebondit contre la deuxième personne, et au lieu de retourner à vous, il affecte la première personne.

84. ÉTRANGÈRE 👤👤

Au début du jeu, arrive dans le groupe, personne ne te connaît sauf une personne. En tout cas tu prétends qu'elle te connaît.

85. OISEAU DE MAUVAIS AUGURE 👤👤

Montre un oiseau (de préférence un corbeau) , demande à une personne ce que volatile mijote ou présage.

86. UN OBJET SI CHER 👤/👤👤

Développe une grande affection pour un objet (que tu considères alors comme une personne). Jusqu'à ce que quelqu'un le casse, le vole ou l'égare.

87. BANNISSEMENT 👤👤+

Annonce que telle personne est mise au ban de la communauté : elle doit désormais vivre en bordure du bosquet.

88. FAUSSES FUNÉRAILLES 👤👤+

Afin de te préparer à la mort, organise une répétition de ton funérailles. Sur ton gisant, une personne lira ton testament, une fera ton éloge funèbre, une te veillera aux chandelles.

89. LÉGENDE 👤👤/👤+

Demande à une personne de raconter une légende forestière à faire peur. Donne ensuite corps à cette légende.

90. RAGOTS 👤👤

Raconte à une première personne les pires ragots sur une deuxième personne. Invite subtilement cette première personne à les répéter autour d'elle.

91. SI NOUS AVIONS EU LE TEMPS 👤👤

Discute une dernière fois avec une personne que tu as aimé. Vous n'évoquerez jamais le passé. Chacune pose à tour de rôle une question commençant par « Si nous en avions eu le temps… ». En total trois questions chacune.

92. QUESTION DE CONFIANCE 👤👤

Écris sur un morceau de papier : « Je suis digne de confiance » ou « Je ne suis pas digne de confiance ». Passe un moment avec une personne. A la fin, demande à la personne si tu peux l'accompagner. Si elle accepte et que tu es indigne de confiance, il lui arrive quelque chose de grave. Si elle refuse et que tu étais digne de confiance, tu as le cœur brisé.

93. CONTEMPLATION 👤👤+

Évoquez tour à tour des fragments d'un souvenir heureux. Il s'agit juste d'un instant figé. Utilisez les cinq sens. Vos souvenirs se mélangent.

94. COMPOSITION 👤👤+

Composez une comptine ensemble. Elle doit parler de forêt et évoquer en filigrane des événements que vous venez de vivre.

95. C'EST FINI ? 👤👤

Annonce à une personne aimée que tu veux rompre. Elle doit vous demander « Pourquoi tu veux rompre ? » Justifiez-vous en évoquant en souvenir. Puis demandez-lui : « Pourquoi tu veux continuer ? ». Elle doit se justifier en évoquant un souvenir. Ensuite, déterminez si vous rompez effectivement ou si vous restez ensemble.

96. MYSTÈRE 👤👤+

Enquêtez sur un crime. À chaque fois que vous collectez un indice ou interrogez quelqu'un, vous découvrez une nouvelle vérité. Au troisième indice, la vérité éclate et elle est particulièrement bizarre, surnaturelle ou provoque une mise en abîme.

97. TRAUMA

Racontez un souvenir traumatique à une personne. A un moment, recouvrez-vous le visage et demandez à la personne de réécrire le souvenir. Quand la réécriture va à l'encontre de ce que vous voulez, découvrez-vous le visage et dites comment vous pensez que ça s'est en fait passé.

98. AU REVOIR

Des signes montrent que tu te transformes en animal. Tu sais qu'à la fin, tu seras tout à fait devenue une bête. Organise-toi en fonction.

99. EN COMPAGNIE

Attache ton poignet à celle d'une autre personne. Racontez des choses sur vous. A chaque récit, rétrécissez la corde. Si vous vous touchez, tu disparais à jamais dans la forêt, toi qui n'étais pas humaine. Faites vos adieux.

100. RENCONTRE AVEC LA MORT

Vous êtes possédée par la Mort. Offrez un masque à une personne. Dites-lui que vous allez mourir, évoquez un sombre moment de son passé. Demandez à la personne quels sont ses projets futurs qui lui donnent envie de vivre. Ensuite, donnez-lui le choix : soit elle accepte de mourir, soit vous tuez la personne qu'elle aime le plus.

101. CAUCHEMAR

Cache-toi à moitié derrière un arbre ou un buisson, à côté d'une personne endormie. Elle dit pourquoi le monstre caché lui fait peur, en utilisant les 5 sens. Puis demandez-lui pourquoi elle a peur. Demandez-lui enfin ce qui la rassurerait. Sortez alors de votre cachette et offrez-lui ce qu'elle demande.

102. VISAGE

Vous perdez toute expression faciale. Les personnes qui veulent vous aider peuvent faire des suppositions sur vos sentiments ou votre vécu. Quand elles tombent juste, vous retrouvez vos expressions faciales ou vous acceptez votre sort.

103. SANS SE TOUCHER

Avec une autre personne, fermez les yeux et prenez une grande respiration. Puis dites-vous mutuellement comment vous voudriez vous toucher, insistez sur les cinq sens, mimez les gestes, mais ne touchez pas l'autre. Le rituel s'arrête quand l'envie de toucher est trop forte ou qu'on veut passer à autre chose.

104. LA FORÊT AFFAMÉE

Partez en forêt. L'une d'entre vous va décider de poursuivre son exploration de la forêt pour ne jamais revenir.

105. VESTIGES

Emporte une peluche, une poupée ou un doudou. Avec une autre personne, vous découvrez des ruines ou des détritus. Demandez à la personne quels regrets ces restes lui évoquent. Demandez-lui « Qu'est-ce que tu penses que tu aurais pu mieux faire ? ». Puis offrez-lui le doudou.

106. CONTRE-VÉRITÉ

Chaque personne annonce un fait véritable, vérifiable. Les autres personnes lui expliquent à quel point c'est faux.

107. RENCONTRE AVEC LE MAL

Tente d'éloigner chaque personne de la souffrance, du mal ou du vice qui la ronge, sans succès.
Tu fais ensuite la rencontre d'un horla. Il te promet de guérir ces personnes de leur vice, mais en échange tu dois toi-même y succomber. Donne ta réponse.

108. CONTRE-DON

Offre une chose importante à une personne sans rien réclamer. Plus tard, reproche-lui de n'avoir pas assez donné en retour.

109. SOLILOQUE

Marche ou travaille en te parlant à toi-même à voix haute pour dire des choses très intimes. Tu ne te rends pas compte que les gens écoutent ton monologue.

110. SIRÈNE

Une mystérieuse complainte venue des bois exerce une attirance sur toi. Pars en expédition avec une personne vers l'origine de ce son. L'une d'entre vous ne reviendra jamais.

111. ADOPTION

À deux ou trois, adoptez un enfant horla que vous seuls pouvez voir.

112. MALAISE

Comporte toi avec les autres à cause d'une situation sensible entre vous, situation dont le détail ne pourra jamais être évoqué car c'est tabou.

113. BON ET MAUVAIS VOYAGE

Avec une autre personne, consommez une drogue. L'une fera un bon voyage, l'autre un mauvais voyage.

114. DANSE MÉMORIELLE

Dansez jusqu'à ce que votre danse se mue en mime, reconstituant un souvenir perdu.

115. MARIONNETTES HORLAS

Avec une assistante, organise un spectacle de marionnettes. Les deux marionnettes s'avèrent peu à peu être des horlas, avec leur volonté propre.

116. MALADIE IMAGINAIRE

Tu penses être malade, davantage que les autres. Le rituel s'arrête quand une personne découvre que tu t'es empoisonnée ou automutilée pour feindre la maladie et qu'on s'occupe de toi. Mais tu persistes à croire que tu es malade.

117. AUX PETITS SOINS

Une personne sous ta protection est de plus en plus souffrante et tu t'occupes d'elle de façon admirable. Jusqu'à ce qu'on découvre qu'en réalité c'est toi qui cause son mal pour avoir l'opportunité de la soigner. Mais tu persistes à croire que la personne est malade.

118. CONTRITION

Raconte à une personne que tu regrettes le mal que tu as fait à un animal et demande-lui de t'aider à te racheter.

119. LA MÉMOIRE OU LA MORT

Demande à quelqu'un de brûler un de ses souvenirs les plus précieux pour qu'il réchappe du froid ou de la maladie.

120. AU SECOURS

Demande de l'aide pour un ami, on ne sait pas s'il s'agit d'un ami réel ou imaginaire.

121. OFFRANDE 👤👤+

Demande à une personne quel est son problème. Dis-lui de faire une offrande à un arbre sacré. Mais l'offrande va disparaître et les malheurs de la personne vont empirer.

122. NON-ASSISTANCE 👤👤+

Une personne est en grand danger. Tu es la seule personne capable de l'aider, mais tu t'y refuses par conviction ou par avarice.

123. PROTECTION 👤👤

Sollicite l'aide et la protection d'une personne en expliquant combien tu as confiance en elle. La personne ne s'avérera pas à la hauteur.

124. RENONCEMENT 👤👤

Promets à une personne que tu lui feras du mal. Puis renonce.

125. INFECTION 👤👤/👤+/👤+

Raconte à une personne que tu as été mordue par quelqu'un d'étrange dans la forêt. Plus tard, manifeste des signes de fièvre. Enfin, tu deviens un zombie contagieux, sauf si on te tue avant.

126. LA CLEF DES ARBRES 👤👤

Pars en forêt avec une personne. Tu as une quête précise en tête que tu ne lui révéleras jamais. En revanche, dis à la personne ce que tu t'attends à trouver en forêt. L'autre personne dit si tu le trouves et tente de trouver une signification à tout ça.

127. PARDON 👤👤/👤👤

Demande pardon à quelqu'un, la personne oublie l'offense. Elle est déposée dans un objet, un végétal ou un animal. Une troisième personne est chargée de cacher l'objet.

128. COBAYE 👤👤 / 👤👤

Trouve quelqu'un pour tester un remède avant de l'appliquer à une autre personne.

129. SERMENT 👤👤/👤👤

Fais un serment intenable. brise-le plus tard et paies-en les conséquences.

130. OBJET MÉMORIEL 👤👤/👤👤

Demande à une personne de te confier l'objet qui renferme son souvenir le plus précieux. reviens la voir plus tard et annonce-lui que tu l'as perdu.

131. AU LOUP ! 👤👤+/👤👤+ /👤👤+

crie au loup jusqu'à ce qu'on vienne t'aider (et qu'on constate qu'il n'y pas de loup), refais-le une deuxième fois. refais-le une troisième fois, mais cette fois personne ne viendra te chercher et il t'arrivera malheur.

132. BONHOMME DOULEUR 👤👤+/👤👤

tu es la seule à voir un horla qui représente ta maladie. les gens pensent que tu as des hallucinations. puis une autre personne devient capable de le voir.

133. TROIS RENDEZ-VOUS 8 8/8 8/8 8

organise trois rendez-vous romantiques avec une personne, séparés dans le temps. a l'issue de ces trois rendez-vous, déterminez si vous formez un couple où si vous vous séparez.

134. DEUIL 8 8/8 8/8 8/8 8/8 8

Témoigne auprès de personnes successives de différentes étapes d'un deuil que tu vis : le déni, puis la colère, puis la tristesse, puis l'acceptation, puis l'oubli.

135. OUTRAGE 8 8/8 8+

Rends-toi en forêt avec une personne. Celle-ci se montrant très gentille, tu tentes de l'embrasser, mais elle te repousse et appelle à l'aide. Ta réputation est ruinée, ton moral et ta santé vont s'en ressentir.

136. DERNIER GISANT 8 8+/8 8+

perds la raison suite à la perte d'un être cher. on doit t'aliter et tu ne dis plus rien. puis on doit déplacer ton gisant. on l'amène dans la forêt. ne voulant briser ton deuil, tu restes alitée et tu perds la vie.

137. POUR UN PEU D'AFFECTION 8 8/8 8/8 8

offre des choses de plus en plus mirobolantes à une personne en échange d'une marque d'affection. au final, la personne te rejette parce que tu es pauvre et qu'elle est riche. meurs et lègue-lui toutes les possessions que tu as mises de côté de ton vivant pour elle.

138. COMMANDEMENT 8 8+/8 8+

Impose-toi à la tête de la communauté. Puis fais-toi destituer.

139. ÉCLOSION 8 8 8

Avec une personne pour t'assister, amène une autre personne à entrer en transe jusqu'à ce que ce qu'elle révèle sa vraie nature.

140. SOULAGEMENT MÉMORIEL 8 8 8

Demande à une personne de te désigner une personne traumatisée, elle doit te l'amener pour qu'elle raconte son souvenir traumatisant et que tu le rendes moins amer.

141. CHANGEMENT CORPOREL 8 8 8

Demande à une personne de te désigner une autre personne qui serait capable de changer ton corps en échange d'un prix à payer.

142. VOL DE SOUVENIR 8 8 8

demande à une personne de te raconter un souvenir important. après cela, elle l'oublie, car tu le lui as volé, c'est maintenant ton souvenir. vas raconter ce souvenir à une autre personne.

143. ACIDE 8 8 8

fabrique un acide [factice!] avec une personne, puis sers-t-en pour asperger le visage d'une autre personne qui en sera défigurée.

144. RESSENTIMENT 8 8 8

vas voir une personne, explique-lui quel sévice une autre personne a commis sur toi. la personne doit aller la voir et la conduire à faire grande repentance, à chercher la rédemption.

145. CORBEAU 8/888

Écris une lettre anonyme, signe-là « le corbeau », fais-la porter à une personne par une autre personne.

146. CRIS D'ANIMAUX 8/888

Vas dans les sentes, fais des cris étranges, retourne dans le bosquet, demande à deux personnes ce qu'elles ont entendu et ce qu'elles en pensent.

147. FAUX SOUVENIR 888

Évoque un souvenir à une personne : « Je m'en rappelle, ça a eu lieu comme ça », en mentant. Demander à une deuxième personne de donner sa version du souvenir. Puis donner une troisième version du souvenir, en mentant. La première personne oublie le souvenir initial, qui est remplacé par la troisième version.

148. RÊVE 888

Pousse une personne à rêver et demande à une autre personne d'interpréter le rêve.

149. CUISINE 888

Ramène un ingrédient étrange de la forêt, demande à une personne de le cuisiner et fais-le manger à une autre personne.

150. SYCOPHANTE 888/88

Dénonce un crime commis par une personne et vas chercher ta récompense auprès d'une autre personne (juriste ou commanditaire).

151. CHASSE AU HORLA 88/888+

Rituel de traque de horla : pars dans la forêt avec une autre personne chasser le horla. À votre retour, annoncez le bonheur et le malheur qui se sont produits.

152. CHOC EN RETOUR 888

Fâche-toi avec une personne. Décris à une autre personne le mauvais sort que tu réserves à la première. Tu lances ensuite ton sort mais il rebondit contre ta cible et c'est toi qui te retrouves affectée.

153. CHASSE AU DAROU 888

Avec un complice, confie à une personne un sac et un bâton et demande-lui de se poster en embuscade dans la forêt. Annoncez que vous allez rabattre vers elle le darou, un gibier mythique. Mais en réalité, rentrez chez vous, abandonnant la personne dans la forêt.

154. DEMANDE EN MARIAGE 888+

Demande une personne en mariage devant un témoin.

155. POTION DE VÉRITÉ 888

Fais-toi escorter d'une personne qui sera chargée de te protéger et fais boire la potion à une autre personne : interroge d'abord le passager noir de cette personne (c'est-à-dire la version la plus sombre de sa psyché), puis son passager blanc.

156. PACTE DE MÉMOIRE 888

Devant témoin, fais avec une personne un pacte vous obligeant mutuellement. Pour sceller ce pactes, chacun doit faire l'aveu d'un souvenir grave. Si on rompt l'obligation, on perd le souvenir ou le passé est altéré, pour le pire.

157. RAPPORT 8 8 8

Avec une personne, convoque une autre personne et demandez-lui de faire un rapport des événements récents.

158. FAMINE 8 8 8

Dis à deux personnes qu'il n'y a plus rien à manger, demande à la première pourquoi et à la deuxième quelle solution on peut trouver.

159. AMNISTIE 8 8 8

Avec une assistante, capture une personne criminelle. Annonce sa sentence et promets-lui une amnistie totale si elle avoue l'intégralité de ses mauvaises actions.

160. SENTIMENTS 8 8 8

Devant témoin, demande à une personne de dire quels sont ses sentiments.

161. ENQUÊTE 8 8/8 8

Demande à une personne quelle autre personne pourrait te faire progresser dans ton enquête et vas l'interroger.

162. GRATITUDE 8 8 8

Vas voir une personne devant témoin, et exprime-lui toute ta gratitude pour ce qu'elle a fait.

163. ÉTREINTE 8 8 8

Avec deux autres personnes, étreignez un arbre et confiez-lui un secret.

164. ASTROLOGIE 8 8 8

Réunissez-vous à trois personnes. Chacune dit le thème astral d'une autre, en l'occurrence, elle lui donne son signe (un animal de la forêt) et ce que ça signifie sur son caractère ou son destin.

165. COMA 8 8 8

Une personne tombe dans le coma. Avec une autre personne, vous tentez de la ranimer par l'hypnose. Racontez à la comateuse un fragment de souvenir : seulement le décor et les figurants. La personne comateuse dit ce qu'elle fait dans ce souvenir. Votre assistante fait ensuite la même chose. Demandez à la comateuse si elle regrette que ça se soit passé ainsi, ou si elle aurait aimé que ça se soit passé ainsi. Puis la comateuse se réveille ou meurt

166. COLIN-MAILLARD 8 8 8+

Bandez les yeux d'une personne [assurez-vous du consentement en hors-roleplay] et faites-la jouer au jeu du colin-maillard. Touchez-les et murmurez-lui des choses étranges ou faites des bruits inquiétants. Quand le jeu est fini, demandez-lui pourquoi elle est toute pâle.

167. GRATTAGE DE TERRE 8 8/8 8

Gratte la terre jusqu'à ce qu'une personne te demande ce que tu fais, donnes-lui une explication puis reprends jusqu'à ce qu'une autre personne te demande ce que tu fais, et donne-lui une autre explication.

168. COLÈRE 8 8 8

Demande à une personne de t'aider à faire quelque chose. Devant témoin, finis par l'accuser de mal faire, pique une colère mémorable et vide ton sac, montre que c'était la goutte d'eau qui a fait déborder un vase bien trop plein.

169. COMMÉRAGE 888+

Réunissez-vous à trois ou plus pour faire une tâche, demandez à chaque personne de raconter un ragot, racontez-un aussi.

170. PALET 888

Invite deux personnes à un jeu de lancer (quilles, pierres, palets…), accuse-en une d’être mauvaise perdante, et demande à l’autre quelles sont ces augures.

171. JEU DE HASARD 888

Invite deux personnes à un jeu de hasard ou de bonneteau. La mise est de un souvenir. Accuse le gagnant de triche.

172. EMBUSCADE 888

À deux, organisez une embuscade contre une autre personne.

173. DÉBARDAGE 888

Embauchez une personne pour aller en forêt récupérer du bois coupé. Demandez à une autre personne s'il n'y a aucun risque à partir débarder maintenant, mais ignorez ses recommandations. Le danger qu'elle a anticipé aura bien lieu.

174. AMITIÉ 888

Demande à une personne de te présenter une autre personne et de t’aider à nouer des liens d’amitiés avec elle.

175. DÉCLARATION D’AMOUR 888/88

Fais des allusions amoureuses à une personne devant témoin, puis fais-lui une déclaration d’amour en tête à tête.

176. ROMANCE PLURIELLE 888

À la personne élue de ton cœur, présentes l'autre personne élue de ton cœur.

177. PHILTRE D’AMOUR 888

Demande à une personne de faire boire un philtre d’amour à une autre personne. Cette autre personne deviendra amoureuse de toi, elle souffre le martyre tant qu'elle est éloignée de toi.

178. GIFLE 888/88+

Frappe devant témoin une personne parce que tu penses qu'elle t’a offensé. Puis révèle plus tard que tu as fait erreur sur son compte.

179. POSSESSION MORBIDE 888

[Ce rituel nécessite une concertation hors-roleplay] Deux personnes se placent à la lisière de la forêt. Cache-toi et parle à la place de l’une d’elle : elle est possédée par un mort. L’autre peut lui parler.

180. PATTE FOURCHUE 88/888

Courbe ta main comme une serre d'oiseau de proie jusqu'à ce qu'une personne le remarque. Explique-lui que tu as passé un pacte avec un horla et ce que tu as eu en échange, et demande-lui ce qu’il faudrait redonner pour perdre cette patte. Une autre personne surprend votre conversation.

181. FAIRE UN ANGE 👤👤👤

Propose à une personne de lui faire avorter l'enfant qu'elle porte. L’opération réussit, mais quelque chose se passe mal, devant témoin.

182. MULE 👤👤👤

Dis à une personne que la chose qu’elle voulait que tu transportes est bien dans ton estomac, et que tu commences à te sentir mal. Il est temps qu’il trouve quelqu’un pour te la retirer.

183. CONSEIL COMMUNAUTAIRE 👤👤👤+

Alerte une personne des dangers qui guettent la communauté et incite-la à convoquer le conseil communautaire pour prendre une décision.

184. ESPRITS ANIMAUX 👤👤👤

Réalise un rituel avec deux personnes pour éveiller tes esprits animaux. L’une des deux sera maintenant habitée par ton esprit hérisson, malveillant et critique à ton égard. L’autre sera habitée par ton esprit renard, bienveillant et protecteur à ton égard. Quand les personnes te parlent au nom de tes esprits animaux, elles murmurent et commencent leurs phrases par « Mon ami,... ».

185. VOYAGE DANS LE TEMPS 👤👤👤+

Avec deux personnes, traverse les forêts limbiques. Ceci vous permet de faire un bond d’un ou plusieurs jours. [Hors roleplay, tout le monde doit en être informé et imaginer dans sa tête ce qui s’est passé pendant l’absence des voyageurs temporels.]

186. DROGUE 👤👤👤

Avec une personne, consommez une drogue forestière. Racontez vos hallucinations à une autre personne.

187. FIN DE VIE 👤👤👤

Désigne une personne qui fera tes derniers sacrements et une autre qui sera ta personne de confiance.

188. CHAMAILLERIE 👤👤👤

Réalise une tache avec une personne sous la surveillance d'une autre personne. Chamaillez-vous puis bagarrez-vous.

189. VOYEURISME 👤👤👤+

Espionne deux personnes et vas raconter ce que tu as vu.

190. RITOURNELLE 👤/👤👤👤+

Compose une ou des chansonnettes tordues et convainc des personnes de la ou les chantonner.

191. COLLECTION 👤👤/👤👤👤

Convainc une personne de lancer avec toi une collection d’objets et amassez-les. Puis volez à une autre personne un objet qui manque à votre collection.

192. USURPATION 👤👤👤/👤+

Au début du jeu, arrive dans le groupe, prétends être telle personne qui était partie à la guerre. Renoue contact avec deux personnes proches, une qui sera sûre que tu es bien qui tu prétends, une autre qui se méfiera de toi. À un moment, quelqu'un va revenir de la forêt et annonce que tu as usurpé son identité.

193. MÉMOIRE FAMILIALE 👤👤👤

Fais communiquer une personne avec son ancêtre (joué par une autre personne, possédée). L'ancêtre lui expliquera les tourments qu'il a vécus et que la personne porte toujours comme un fardeau.

194. TROP TARD 👤👤/👤👤👤

Boude, engueule ou fuis une personne à laquelle tu es en fait très attachée. Vas ensuite vers elle pour lui avouer à quel point elle est chère à tes yeux. Mais à ce moment, une autre personne la tue, la kidnappe, lui déclare sa flamme ou ravit toute son affection.

195. DILEMME 👤👤👤

Adresse-toi à une personne devant témoin. Annonce-lui que son problème a deux solutions possibles. Mais elles sont toutes les deux coûteuses d'une façon différente.

196. FAVEUR 👤👤👤

Promets à une personne une grande faveur si elle agit contre une autre personne que tu lui désignes.

197. RUPTURE AMOUREUSE 👤👤/👤👤👤

Développe une romance avec une personne, puis romps devant témoin.

198. PARLE-MOI DE TOI 👤👤👤

regroupe-toi avec trois personnes. chacune pose à une autre une question commençant par "parle-moi de toi, ...". a tout moment, lorsqu'une personne annonce "nous avons assez parlé de moi", on ne peut plus lui poser de question. le rituel s'arrête lorsque chaque personne a répondu à trois questions, ou que les trois personnes ont annoncé "nous avons assez parlé de moi".

199. IMPASSE 👤👤👤/👤👤👤

avec une deuxième personne, enquêtez sur un crime sordide. interrogez successivement deux suspects. à terme, le voile ne sera jamais levé sur la véritable identité du criminel.

200. BIVOUAC HALLUCINÉ 👤👤👤

Allonge-toi avec deux autres personnes. Racontez-vous des choses alors que vous vous engourdissez. Le rituel cesse quand les autres personnes réalisent que tu parles sous l'influence d'une drogue. Tu fais alors un cauchemar éveillé.

201. CRAQUAGE 👤👤👤

Avec une deuxième personne, appuyez-vous sur l'autorité, la sagesse, l'amour ou la bienveillance d'une troisième personne, jusqu'à ce qu'elle craque et montre ses failles.

202. MEURTRE INITIATIQUE 👤👤👤

Proposez à deux autres personnes de participer à un rite initiatique. Chacune devra commettre un meurtre. Le rituel s'arrête dès qu'une des personnes commet un meurtre ou dès qu'une personne arrive à en dissuader une autre de commettre un meurtre.

203. DON SANS CONDITION 👤👤/👤👤/👤👤

Vas voir trois personnes successives. Demande-leur ce que tu peux faire pour les aider, quoique ça puisse te coûter, et aide-les, sans rien demander en retour.

204. DON D'OBJETS MÉMORIELS 👤👤👤+

Offre à une personne un objet, explique quel souvenir est contenu dedans. Cette personne doit offrir un autre objet mémoriel à une autre personne.

205. RAGE 8 8 8

demande à une assistante de maintenir une personne enragée. applique sur son front les cendres d'un mort ou la terre d'un tombeau. au nom de la mémoire de ce défunt, extirpe la rage de la personne.

206. OBJET PRÉCIEUX 8 8

pour une grande occasion, propose à une première personne de se parer d'un objet précieux. emprunte un objet anodin à une deuxième personne : tu crois que l'objet est très précieux car il contient un souvenir important. transmets le à la première personne. pendant qu'elle le porte, la première personne va le faire tomber et le souvenir sera cassé. scandalise-toi en expliquant combien le souvenir était précieux. il va falloir que la première personne fasse de grands sacrifices pour faire restaurer le souvenir dans l'objet. ensuite, allez redonner l'objet restauré à la troisième personne. réalisez alors que c'était bien un objet anodin au départ.

207. RÉMINISCENCE 8 8 8+

donne à quelqu'un un objet (ou un document sonore, une odeur ou un repas) et demande-lui quelle scène de la petite enfance ça lui rappelle, puis donne cet objet à une autre personne et demande-lui quelle scène des dix dernières années ça lui rappelle, puis donne cet objet à une troisième personne et demande-lui quelle scène de la veille ça lui rappelle.

208. RÉCIT DE CHASSE 8 8 8

raconte un récit de chasse extraordinaire, met quelqu'un au défi de t'en raconter un plus extraordinaire encore, puis une troisième personne de faire encore plus fort.

209. CONTES DE FIN DE REPAS 8 8 8+

organise un repas après une chasse ou une cueillette. fais tourner le goulot d'une bouteille, qui va désigner un convive chargé de réciter un conte. renouvelle l'opération deux fois.

210. DÉCHÉANCE 8 8 8

Dénonce une personne qui à tes yeux n'a pas joué son rôle de protectrice. Une autre personne lui retire définitivement sa capacité à protéger, consoler ou rassurer.

211. VENGEANCE RATÉE 8 8 8

fais du mal à une personne. elle t'explique en quoi tu viens en fait de lui rendre service.

212. ILLUMINATION 8 8 8/8+

Avec deux autres personnes, soyez témoins d'un phénomène d'une très grande beauté. Vous ne trouverez jamais les mots pour en reparler.

213. IMPÉNÉTRABLE 8 8 8

Avec deux autres personnes, tentez d'élucider un mystère. Vous n'y parviendrez jamais.

214. INDICIBLE 8 8 8/8+

Avec deux autres personnes, vous êtes confrontées à une horreur qui vous dépasse. Vous essayerez d'en témoigner, mais sans succès.

215. PASSAGE LIMBIQUE 8 8 8

Désigne une personne qui a un problème, annonce que son problème peut être résolu par un passage dans les forêts limbiques, qui sont dans une autre dimension. Désigne une personne qui va effectuer le passage : elle doit avoir les yeux bandés pour effectuer le passage [vérifie hors-roleplay que c'est d'accord].

216. ENFANTEMENT 8/8 8 8

Montre des signes que tu attends un enfant. Demande l'aide de deux personnes pour t'aider à enfanter. L'être qui vient au monde est soit mort-né, soit non-humain.

217. MAUVAIS CORPS 88/888

Explique à une personne que ses tourments sont liés au fait qu'elle n'est pas heureuse dans son corps actuel. Conduis-là à une troisième personne qui va lui faire changer de corps.

218. CHASSE 888

Embauche deux personnes, allez chasser. Quand vous revenez, apportez un gibier ou un butin étrange et annoncez quel problème vous avez eu.

219. FUNÉRAILLES 888+

Organise les funérailles d'une personne (matérialisée par un tas de tissu, un sac, une butte, une pierre dans la forêt ou une joueuse), en compagnie d'une personne qui aimait le défunt et d'une personne qui le détestait.

220. CHARBONNAGE 88 / 888

Annonce que tu vas faire du charbon de bois, emmène avec toi une personne censée t'apporter une compagnie rassurante. Revenez avec de la cendre et annoncez à une troisième personne que vous avez brûlé ou vu brûler quelque chose qui lui appartenait.

221. TRANSE CHAMANIQUE 888+

Réunis plusieurs personnes et entrez dans une transe collective. Amène les personnes à rejouer un un événement oublié de leur passé.

222. TÉMOIGNAGE 8888

Demande à une personne de témoigner devant un juge et d'accuser une autre personne.

223. CHOIX MORTEL 8888

Trois personnes sont malades. Fabrique des organes-golems en quantité limitée. Tu peux t'en servir pour sauver la vie de ta personne préférée, ou des autres personnes.

ANNEXE 2

Almanach

Les mois de Millevaux

Ruine

01/01 ; 10/01 ; 15/01 ; 19/01 ; 29/01 ; 10/02 ; 12/02 ; 13/02 ; 18/02 ; 21/02 ; 28/02 ; 02/03 ; 03/03 ; 04/03 ; 05/03 ; 10/03 ; 11/03 ; 13/03 ; 28/03 ; 02/04 ; 17/04 ; 20/04 ; 24/04 ; 26/04 ; 29/04 ; 17/05 ; 20/05 ; 05/06 ; 06/06 ; 11/06 ; 17/06 ; 18/06 ; 24/06 ; 03/07 ; 05/07 ; 11/07 ; 13/07 ; 24/07 ; 28/07 ; 06/08 ; 07/08 ; 09/09 ; 14/09 ; 30/09 ; 02/10 ; 04/10 ; 06/10 ; 08/10 ; 10/10 ; 11/10 ; 15/10 ; 19/10 ; 24/10 ; 03/11 ; 10/12 ; 15/12

Forêt

09/01 ; 16/01 ; 17/01 ; 21/01 ; 25/01 ; 26/01 ; 31/01 ; 17/02 ; 01/03 ; 09/03 ; 12/03 ; 17/03 ; 21/03 ; 23/03 ; 24/03 ; 25/03 ; 29/03 ; 30/03 ; 31/03 ; 03/04 ; 07/04 ; 10/04 ; 16/04 ; 25/04 ; 28/04 ; 02/05 ; 04/05 ; 10/05 ; 13/05 ; 18/05 ; 21/05 ; 22/05 ; 24/05 ; 27/05 ; 04/06 ; 14/06 ; 16/06 ; 21/06 ; 22/06 ; 23/06 ; 26/06 ; 29/06 ; 01/07 ; 02/07 ; 08/07 ; 12/07 ; 19/07 ; 30/07 ; 10/08 ; 16/08 ; 17/08 ; 20/08 ; 21/08 ; 22/08 ; 29/08 ; 05/09 ; 06/09 ; 22/09 ; 22/10 ; 27/10 ; 30/10 ; 12/11 ; 14/11 ; 15/11 ; 22/11 ; 24/11 ; 03/12 ; 29/12 ; 30/12

Oubli

04/01 ; 05/01 ; 12/01 ; 22/01 ; 28/01 ; 29/02 ; 16/03 ; 22/03 ; 04/04 ; 12/04 ; 08/05 ; 10/06 ; 25/06 ; 27/06 ; 04/07 ; 09/07 ; 15/07 ; 25/07 ; 29/07 ; 31/07 ; 01/08 ; 11/08 ; 18/08 ; 25/08 ; 27/08 ; 30/08 ; 01/09 ; 07/09 ; 16/09 ; 17/09 ; 24/09 ; 05/10 ; 07/10 ; 09/10 ; 23/10 ; 25/10 ; 26/10 ; 28/10 ; 31/10 ; 02/11 ; 06/11 ; 09/11 ; 16/11 ; 17/11 ; 18/11 ; 21/11 ; 23/11 ; 26/11 ; 27/11 ; 30/11 ; 09/12 ; 12/12 ; 13/12 ; 14/12 ; 18/12 ; 21/12 ; 25/12

Emprise

11/01 ; 13/01 ; 14/01 ; 20/01 ; 24/01 ; 30/01 ; 04/02 ; 05/02 ; 06/02 ; 08/02 ; 09/02 ; 16/02 ; 19/02 ; 22/02 ; 26/03 ; 21/04 ; 23/04 ; 27/04 ; 30/04 ; 09/05 ; 19/05 ; 25/05 ; 26/05 ; 02/06 ; 03/06 ; 13/06 ; 19/06 ; 30/06 ; 06/07 ; 16/07 ; 18/07 ; 20/07 ; 22/07 ; 27/07 ; 02/08 ; 04/08 ; 08/08 ; 12/08 ; 19/08 ; 23/08 ; 28/08 ; 31/08 ; 02/09 ; 03/09 ; 04/09 ; 08/09 ; 10/09 ; 12/09 ; 13/09 ; 15/09 ; 19/09 ; 20/09 ; 21/09 ; 23/09 ; 25/09 ; 26/09 ; 29/09 ; 03/10 ; 12/10 ; 14/10 ; 20/10 ; 29/10 ; 01/11 ; 04/11 ; 07/11 ; 08/11 ; 19/11 ; 20/11 ; 01/12 ; 02/12 ; 05/12 ; 06/12 ; 26/12 ; 27/12 ; 31/12

Égrégore

07/01 ; 18/01 ; 27/01 ; 01/02 ; 11/02 ; 27/02 ; 14/03 ; 19/03 ; 05/04 ; 06/04 ; 11/04 ; 13/04 ; 15/04 ; 19/04 ; 22/04 ; 01/05 ; 05/05 ; 12/05 ; 15/05 ; 16/05 ; 23/05 ; 29/05 ; 31/05 ; 07/06 ; 08/06 ; 09/06 ; 12/06 ; 20/06 ; 28/06 ; 07/07 ; 21/07 ; 23/07 ; 26/07 ; 11/09 ; 13/10 ; 16/10 ; 17/10 ; 18/10 ; 05/11 ; 10/11 ; 13/11 ; 29/11 ; 04/12 ; 07/12 ; 16/12 ; 17/12 ; 19/12 ; 22/12 ; 23/12 ; 24/12

Horlas

02/01 ; 03/01 ; 06/01 ; 08/01 ; 23/01 ; 02/02 ; 03/02 ; 07/02 ; 14/02 ; 15/02 ; 20/02 ; 23/02 ; 24/02 ; 25/02 ; 26/02 ; 06/03 ; 07/03 ; 08/03 ; 15/03 ; 18/03 ; 20/03 ; 27/03 ; 01/04 ; 08/04 ; 09/04 ; 14/04 ; 18/04 ; 03/05 ; 06/05 ; 07/05 ; 11/05 ; 14/05 ; 28/05 ; 30/05 ; 01/06 ; 15/06 ; 10/07 ; 14/07 ; 17/07 ; 03/08 ; 05/08 ; 09/08 ; 13/08 ; 14/08 ; 15/08 ; 24/08 ; 26/08 ; 18/09 ; 27/09 ; 28/09 ; 01/10 ; 21/10 ; 11/11 ; 25/11 ; 28/11 ; 08/12 ; 11/12 ; 20/12 ; 28/12

Charnier

1
Ils courent. Ils sont tous proches maintenant. Il ne me reste que deux balles.
Une pour le premier qui entrera. Et la suivante pour... Stop.

2
Noires pullulations, ferments, animalcules enfouies dans le terreau de la forêt.
Regard sans fond, plasme omniscient, Shub-Niggurath veille.

3
Ramifications et rayonnements d'écorce. Noyau sphérique, branches qui dardent à l'infini.
Tumeurs, craquelures et éclairs. L'Arbre-Soleil !

4
Je lui ai demandé de me tirer une lame dans le Tarot de l'Oubli. Elle a tiré la Mort.
Saperlotte, comment j'ai pu oublier que j'étais mort ?

5
Ma mémoire est un feuillage que souffle le vent.
Feuilles de visages, de mots et de gestes emportés par la bise entre les arbres narquois.

6
Douze porgrelets gris et transparents comme des foetus, une bauge, des grognements en langue putride.
Mère Truie, obèse serviteur du Bouc.

7
Delirium tremens, humus en vomi, branches crispées et forestiers hagards. Il est tout près, le but final de ma quête.
L'Arbre à bouteilles !

8
Sanglegoules ! Corps de sanglier, peau de poulet, presqu-une gueule de chien.
Dévoreurs de chair humaine, acharnés sur la jambe d'un vivant.

9
Vite sortir de là ! Les branches rentrent dans ma peau, mes pieds s'enfoncent dans le sol et l'horizon disparaît.
La forêt qui rétrécit.

10
Cui, cui, cui, Jésus cuit... Cui, cui, cui, Jésus cuit... Cui, cui, cui, Jésus est tout cuit on l'a bouilli !

11
Araignées ligneuses, chenilles de mousse, arbres de pierre, hommes-champignons, arbres-scolopendres, ours-phasmes :
plus rien n'a de sens ici.

12
Je porte les ossements, les oripeaux et les fragments de mes ancêtres. Ils me parlent toujours.
Porteur de mémoire. Mon fardeau de Corax.

13
Mortes, elles sont bien mortes qui furent si belles, à la peau transparente, tombées face contre terre, elles si légères.
Feuilles mortes.

14
Un premier bourgeon, sur la peau. Puis des ongles d'écorce. Virus-papillon. Visage, membres en feuilles.
Décadence végétale. L'Homme-Fougère.

15
La corruption est-elle l’avenir de l’homme ? Peut-on survivre en restant moral ?
L’être humain doit-il disparaître ou devenir plus fort ?

16
Des jours que je n'ai pas vu le ciel à travers les frondaisons. La forêt pèse de toutes ses branches.
Ténèbres lourdes comme du plomb. Noir.

17
Je suis trappeur. Je fais des peaux. Fourrures de bêtes, gueules, pattes et crocs. Entassées, recousues.
Parfois un doigt qui dépasse.

18
L'Arbre à vœux. Branches chargées de messages, parchemins, papiers gras, écorces gravées, cailloux peints.
Malédictions, rêves de vengeance.

19
Cloportes, lombrics, taupes, scolopendres. Peuple de la terre.
Dans les bras humides et noirs des cadavres et des ruines de l'ancien monde.

20
« Et l'intérieur de l'homme ressemble à l'huître, il est répugnant, flasque et difficile à saisir »
Nietzche, *Ainsi Parlait Zarathoustra*.

21
La forêt était en proie à la hernie.
Les galles des racines, immenses, sortaient de terre, et les tumeurs doublaient le volume des troncs.

22
Je suis à la recherche de mes souvenirs perdus.
Tout ce que j'ai oublié forme une plaie béante qui saigne sans cesse, une plaie, une plaie.

23
On l'a vu mort, pourri, transpercé de traits. On l'a vu ressortir de la terre, mouillé de placenta.
Le cerf blanc toujours revient à la vie.

24
- Enlève ton blouson, étranger. - Je ne peux pas. - Tu te moques de nous ?
- Je ne l'ai pas enlevé depuis des ans. Il est fusionné à ma chair.

25
Fleur rouge, gorgée de corruption. Mandragores, turgescentes. Orchidées qui suppurent d'amour.
Venins. Immenses mâchaisons hallucinatoires.

26
Verrues, varices, rides et cicatrices. Membres grêles, osseux ou musclés. Frissons, duvet, mélanomes. Gerçures, œdèmes
La peau des arbres.

27
J'ai mal aux dents. Il me suit partout. D'abord petit homme rosâtre caché derrière les arbres. Puis géant ensanglanté.
Le Bonhomme Douleur.

28
Mes souffrances, mes trahisons. Les compromis sur la vie, sur la dignité. Tout le mal du monde enraciné en moi.
Chaque oubli est un pardon.

29
Nous sommes le peuple troglodyte de la Ligne Maginot. Foreurs, coureurs de ténèbres, récolteurs d'eau.
Nous fuyons le Ver qui vit au fond.

30
Lui, l'apôtre de la chair. Il joue avec ma peau comme avec une cagoule de soie qu'il replie et modèle sur mon visage à vif.
Sarcomancien.

31
Il ronge la pierre, lichen rouge. Il ronge l'acier, lichen brun. Il ronge les chairs, lichen noir.

Merdier

Tous les textes de ce mois sont d'Arjuna Khan, à l'exception du 1er merdier : Antoine « Kirdinn » Nobilet, et du 2 et 29 merdier : Weeping Jay.

1

Elle m'a demandé de tirer une lame du Tarot de l'Oubli. J'ai tiré la Mort.
Fichtre, comment ai-je pu oublier que j'étais la Mort ?

2

Nous nous couvrîmes de carcasses d'animaux pour apaiser leur colère, mais les horlas ne sont pas dupes...

3

Tous alignés comme des rapaces me scrutant du haut de leur perchoir. Je croque dans un et à moi le septième ciel.
Attends... ?

4

Un humain, laid, tordu, maigrelet et sinistre. Voila tout ce que j'aime. Les douceurs d'autrefois se font trop rares, je crois.

5

Ça t'monte dans la gorge et ça t'prend jusqu'aux tripes. La maladie d'bellegueuse, c'est l'agonie à p'tite dose.
D'aut' questions ?

6

Il m'ont dit tiens vieux chn'oc, on va t'donner à lui. Oublie donc la jolie, préfère c'qui est pourri.

7

C'est étrange tu sais mais chaque fois que je l'entends rire je tremble d'effroi. Oh mais... Tu souris ?!

8

Pile je mange le truc noir, face je peux boire la boue. On fait comme ça ?

9

Il porte dans sa gueule torve le fruit de nos péchés. C'est très désagréable à regarder mon ami hein ?

10

Sur son corps démembré, les volutes de fumée disparaissaient peu à peu.
Ne laissant que cendre et chaos en guise de réconfort.

11

Derrière ces cages de corps, cadavre souriants. Il y avait une perle qui attendait d'être cueillie.
Kinder, mon chasseur de fée.

12

L'idée que jadis les hommes étaient davantage que des bêtes n'est qu'un fantasme.
Tout le monde doit survivre, ouvrez les yeux.

13

Chariots à conneries ! J'l'ai pas buté pour la nourriture ! J'l'ai cramé pour qu'personne mette la main dessus.

14

Sa vue soulève de honte mon cœur, son odeur broie mon regard.
Je me tourne alors vers celui par lequel les ténèbres arrivent.

15

Ma plume saigne de te voir mourir mon amour. Alors cesse de crier et ferme moi ces yeux.

16

La jeunesse éternelle ? Qu'est-ce que j'en foutrais ? Pour avoir l'opportunité de souffrir éternellement j'ai déjà c'qui faut.

17
La lumière torride qui respire par les interstices des feuilles.
À respirer cet air fétide, mon cœur pourrait presque se fendre.

18
Dans son œil torve ne ruminait que la cogitation d'un monde presque mort.
Pourtant les corbeaux croassaient de plus belle.

19
Il sculpte nos corps dans l'acier comme nous sculptons nos vies dans la glaise.
C'est lui ! Le grand architecte purificateur !!!

20
Mes enfants… Vous êtes nés pour porter le fardeau de la corruption sur votre visage.
Et ils vous chassent ? Triste hommes.

21
Ce qui me dégoûte le plus ? Ces êtres qui s'accrochent à leur humanité comme un clochard à ses guenilles.

22
« Moi j'ai connu un loup ma foi, moi j'ai connu un loup ! Qui ne se nourrissait pas ! Qu'est devenu fou ! »
Chansons du patriarche

23
Ses voix font écho à sa multitude. Faites-le taire, par pitié, l'emprise afflue et je sens qu'il cherche à me corrompre.

24
Les lunéas se nourrissent par photosynthèse. Encore une preuve que nous n'avons plus notre place ici.

25
Assister à la naissance d'un horla, c'est un peu comme jouir de sa propre mort. C'est extrêmement déstabilisant…

26
Il a modelé une créature de sang et de fumée. Pour rappeler la chair à lui lors des jours d'ennui.

27
Un jour, j'ai trouvé un corps dans un ravin. Je n'aurais sûrement pas eu si peur, si cela n'avait pas été le mien.

28
D'habitude je n'aime pas trop les blonds. Mais il faut dire que j'avais vraiment très faim.

29
Il gardait une trace d'eux, pour les maintenir en vie. Littéralement.

Marche

1
Palétuviers, sentiers nénuphars, clairières de lentilles d'eau, murs de prêles et buttes de vase.
Le marais était une grande forêt saumâtre.

2
Je suis un nomade, je ne laisse pas de trace. Je vis au jour le jour. Demain, je serai peut-être mort.
Nul ne se souviendra de mon passage.

3
Rien n'est sacré. Les personnages de Millevaux sont plus attachants une fois morts que vivants.

4
Tout costume est un déguisement, toute éducation est un endoctrinement, toute richesse est corruption.
Ici, nous sommes vraiment libres.

5
J'ai cru trouver refuge dans cette cité. Las ! Perdu dans la pierre et le bois mort, parmi les prédateurs humains.
La ville reste une forêt.

6
Spectacle d'horreur. Sang, tripes et barbaque. Vagissements d'outre-tombe. Sabots fouaillant la chair.
Une vache dévorant une autre vache !

7
Je vole. Dans les brouillards bruns, par dessus montagnes et forêts. Fier Corax, ombre noire.
Je sens ma fin proche, je rejoins ma famille.

8
Les Vampires de la Lignée Kevorkian. Sauvages, animaux, métamorphes.
Leur cœur est un symbiote Horla qui peut être cloné ou transplanté.

9
Au détour de cette forêt... Les choses sont devenues étranges... Au-dessus de ma tête, frondaisons, ombre noire.
Un loup pendu à un arbre.

10
Courir à s'en rompre les jambes. Boire du sang. Manger des yeux. Tuer sa bien-aimée. Brûler des merveilles.
Ces choix qu'imposent la faim.

11
Trouver de l'eau pure. Trouver des végétaux comestibles. Trouver des protéines comestibles. Se protéger du froid.
Se protéger des maladies.

12
Il arrêtait pas de tousser. Disait qu'il avait mal aux poumons. Simagrées ?
On l'a pris au sérieux quand il a recraché une branche d'arbre !

13
Little Hô-Chi-Minh-Ville. Arbre-temple, poussées mortelles de bambous, poupées-gingko.
Veau aux orgones, horreur d'idéogrammes et de néons.

14
Une horloge à l'aiguille cassée. Une rose déchue. Un portrait en camé. Un animal mort.
Ils faisaient commerce d'objets chargés d'égrégore.

15
Courir entre les branches enchevêtrées. Prisonnier dans un cocon de feuilles collantes. L'ombre s'approche, affamée.
L'Arbre-Araignée !

16
Je suis censé l'aimer ? Celui-là serait mon ami ? J'exercerais la profession de médecin ? Impossible !
Qui a falsifié mon journal intime ?

17
Nuages et pluies, grise saison. Feuilles mortes et décrépitude, rouge saison. Froid et neige, blanche saison.
Ainsi s'écoulent les ans.

18
Je l'ai vu, le Loup. Marcher sur ses deux pattes pour traverser la rivière. Grogner des mots en langue putride.
Je n'en dors plus la nuit !

19
Nous sommes sortis de nos abris après la tempête d'égrégore. Tout autour de nous, trophées, membres, bijoux, statues.
Une forêt de symboles.

20
Dans l'Arbre des Sephiroth, Shub-Niggurath est « Daath »,
le cercle caché, la bibliothèque cosmique de toutes les mémoires de l'univers.

21
Jambes et pubis émergeant de la terre, pousses de doigts, racines en bras.
Prendre garde à ne pas marcher sur des yeux. Une forêt de corps.

22
Regarder un nouveau-né dans les yeux te redonne un souvenir. Hier, j'ai regardé les yeux d'un mourant.
Je ne me souviens de rien d'autre.

23
Arcades molles masquant le ciel. Bouches volcaniques de spores. Troncs gluants à perte de vue. Chapeaux et tubulures.
La forêt-champignon.

24
Après l'inondation, il n'y avait plus de sol, que de l'eau. Les cimes des arbres, blanches de toile.
Des milliers d'araignées réfugiées.

25
Ululement sinistre du vent à travers les baudruches dans les branches. Fantômes blancs ballottés à ras du sol.
La forêt des sacs plastiques.

26
Cris et chuchotements. Peaux d'orange, frottement des chairs. Brames et morsures. Les yeux ouverts, effarés.
Faire l'amour contre l'écorce.

27
Quand nous serons lassés de régner, nous pourrons nous désaltérer de la vengeance.
Nous autres, les Confrères aux Masques d'Or.

28
Blaireaux, loups, et renards déambulaient dans le muséum. Costumes, monocles et cravates pour admirer
une collection d'humains empaillés.

29
Chairs et larmes accrochées aux branches. L'appel de la Mandragore. Vols de corbeaux, yeux dégustés. Viscères au sol.
La forêt des pendus.

30
Froissement de fougères, tissage de feuilles, tresses de racines, corset de troncs, voile des frondaisons.
La forêt est prête pour le bal.

31
Je traversais la mer. C'est en passant un ban de brume que j'ai vu la première branche sortir de l'eau.
Sous la mer, la forêt poussait.

Péril

1
Plus haute que les arbres, plus ancienne qu'eux, dominante, sachant tout.
Son regard me cloue, voit à travers mes mensonges. La Statue.

2
Ils prennent la mémoire dans leurs collets. Achèvent le seigneur à l'agonie. Piègent la civilisation dans des fosses.
Braconniers du futur.

3
L'odeur de fumée. Le charbon de bois. Les troncs noirs. Les pleurs. La chair brûlée des hommes.
Ici aussi, le feu avait laissé sa marque.

4
Ils s'en viennent de nuit sur les bivouacs. Ils vous volent vos souvenirs pendant votre sommeil
et vous revendent ceux des autres au marché.

5
La petit fille s'est mis à avoir peur qu'il y ait des monstres sous son lit.
C'est à ce moment-là qu'ils ont commencé à apparaître.

6
Je m'empêtre dans une forêt de cordes. Câbles et soies tendus en tous sens, vibrant d'égrégore. Lesquels tirer, trancher ?
Fils du destin !

7
Lianes et sifflements. Troncs écailleux. Branches glissantes. Sève envenimée. Reptations humides.
Cette forêt est un vrai nid à serpents !

8
Je l'ai vu ! Il m'a parlé ! Il m'a touché de ses brandons ! Ma chair porte sa marque. Mon esprit porte son enseignement.
Le buisson ardent !

9
Pourtant je l'ai tué, pourtant il est à mes trousses. J'entends son brame, mon sang pulse dans mes veines, apeuré, fasciné.
Le cerf revient.

10
On n'y voit rien. Ronces, orties, buissons. Une friche sans limite et sans issue. Juste des tunnels rasants.
La forêt des enfants perdus.

11
Tempête d'égrégore, forêt de symboles, carnaval de la corruption. Êtres et choses devenus fous.
Millevaux, un territoire obsessionnel.

12
- Mais tu m'avais promis de ne pas le faire ! - Désolé, j'oublie tout ce que je dis à jeun.

13
Pour débusquer les criminels, le conteur-enquêteur imagine ce qui ferait la meilleure histoire possible.
Alors celle-ci devient la vérité.

14
Scolopendres vertébraux, vers voraces poussant au cannibalisme, bras d'écorce, araignées-ganglions... Symbiotes Horlas.

15
Je survolais la forêt en ballon. Lignes d'angoisse, rivières de tristesse, montagnes d'espoir.
Je vis ce que l'égrégore produit sur le monde.

16
Grumeaux flottants, couvercle de brumes et de fiel, menace porteuse de pluie et de mort, pourriture éthérée.
Le ciel, forêt sur nos têtes.

17
Le lichen rouge mange la pierre. Il est notre arme pour mettre la civilisation à bas. La forêt nous libérera.
Nous sommes la Asunción Roja.

18
Il a tout créé. Il est partout. Il sait tout. Enfoui dans le sol, dans nos chairs, dans nos peurs.
Et il n'a aucun message à nous adresser.

19
Dans cette auberge, on dort avec ces autres qui nous protègent, nous réchauffent, nous racontent leur histoire.
Ici, on dort avec les morts.

20
Le plateau de Millevaches. Qui aurait pu croire qu'y furent jadis enfouis tous ces déchets nucléaires ?
Sous la Lune verte, calme, personne.

21
Je ne me fie pas à ces charlatans et ces sorcières.
Rien ne vaut une immersion dans une baignoire remplie de tripes pour garder la santé !

22
Dans sa boutique, des centaines de flacons de larmes. Cristallines, fondues, fluides, opaques, irisées...
Sentiments à boire et à vendre.

23
J'avale la dernière gorgée de ce liquide noir, la Chiure de la Terre,
je commence à le voir, le ressentir dans son horreur totale. Iä, Iä !

24
Si je n'étais pas mort de faim, de fatigue et de froid, je n'y serais pas entré.
On ne se sentait pas le bienvenu, à l'Auberge aux Mouches.

25
Des arbres aux branches crochues, des écorces ridées, des voiles de feuilles blanches, traversés de soupirs.
La forêt tombait de vieillesse.

26
Grenades à dents de poissons venimeux. Nappes de spores mortelles. Catapultes à viande noire. Seringues d'orgones.
L'avenir du terrorisme !

27
Il grogne et fouaille et couine. Il retourne l'humus noir, spongieux, il trouve des horreurs et des merveilles.
Ce cochon truffier ira loin.

28
Un sol de cuir sanglant, des troncs comme des crânes ou des cylindres de kératine, des canopées soyeuses ou emmêlées.
Une forêt de scalps.

29
Par leurs odeurs, les gens disent leurs vices :
alcoolisme, tabac, obsessions, saleté, angoisses, dévoration de gibier noir ou coquetterie.

30
De tumultes rocheux en tumeurs minérales, des blocs métamorphes dévalaient la rivière ou glissaient depuis les collines.
Pierres corrompues.

Messe

1
Depuis que je suis aveugle, je ressens l'égrégore. Je vois les émotions, lis dans le passé, le futur.
J'ai bien fait de me crever les yeux !

2
Seul passage à travers la forêt. Source de vie. L'endroit à traverser pour effacer ses traces. La rivière est un espoir.
Et aussi un piège.

3
Hue, hue, hue ! Les enfants font la chasse au Dahu. Oh, oh, oh ! Ils en abandonnent un là-haut.
Dia, dia, dia ! Il sera la proie du Horla.

4
J'ai vu marcher de noirs cœlacanthes, j'ai vu glisser des limaces sans forme, j'ai vu frissonner la chair des anémones.
La forêt de corail.

5
Il est revenu de la chasse, fier, portant une belle biche blanche. Il l'a saignée, servi à table. L'horreur nous saisit.
C'était sa fille !

6
Empoisonneuse, costumée, fascinante. Traverse les nuits de Venise. Masquée, armée, redoutable. Défi de fer et de chair.
La Femme Orchidée.

7
Goupil est venu du bois, il nous a fait rire avec tours et grimaces. Puis il nous a fait de très cruelles farces.
Goupil donne puis reprend.

8
L'arbre a tout vu.
Avec les ocelles de ses feuilles, avec les fruits ronds qui pendent de ses branches,il a vu avec les yeux de son écorce.

9
J'ai mangé leurs viscères, me suis couvert la face de leur visage, me suis paré la bouche de leurs dents.
Je voudrais tant devenir humain !

10
Nous avions vécu tout ce temps dans la forêt, mais en réalité nous ne savions rien des êtres et des choses qui y vivent.
Pour notre malheur.

11
Miasmes dans l'air. Vermines volantes. Fièvre rampante. Il est de retour avec ses millions de sujets.
Baal-Zebub, Sa Majesté des Mouches.

12
Ils écrivent des consciences humaines sur des rouleaux en hébreu, commandent à la matière inerte
et cachent le nom de Dieu dans une cité.

13
Bruits. Branches qui s'effondrent. Impasses blanches. Choses cachées dans les congères. Glace. Tracer un chemin.
La neige a envahi la forêt.

14
Tintement de milliers de sequins. Glisse une immense burqa rapiécée. Masse terrible. Le Festival à commencé.
Bientôt, voir le Roi en Jaune !

15
Et parmi leurs songes, abîmes verdoyants, on aurait pu y voir les angoisses ancestrales qui avaient forgé le monde.

16
Creuset des folies de cette terre, tourbillon des hantises humaines,
le Roi en Jaune n'est autre que la somme de toute l'égrégore du monde.

17
Leur radeau glisse sur le fleuve. Allongés, les yeux clos, ils respirent à peine. Beaux de rêves et de souffrance.
Les énervés de Jumièges.

18
Des mille-pattes grinçants. Flaques-rouille. L'air avait un goût de fer. Racines mal soudées. La pluie : tous à couvert !
La forêt de clous.

19
J'ai ces démangeaisons. Quand je me gratte, y tombe de ces croûtes brunes... et ça pousse sous ma peau, ça bourgeonne.
Je deviens un arbre !

20
Danse, danse mon bel amant. J'admire tes membres épars, je goûte à leur chair salée.
Je savoure ton sang chaud, dévore ta viande palpitante.

21
J'entends leurs cris dans la forêt en proie à l'incendie. Je les entends encore dans les cendres et l'odeur du bois mort.

22
Rouges les rivières, rouges les racines et rouges mes bras. Bat ma poitrine et bat l'écho.
Une forêt de sang, d'artères et de cœurs battants.

23
Enfant albinos, on me dit sacré, on me dit porteur de lumière. On dit que je peux régénérer.
On me coupe un bras pour en faire un talisman.

24
Nous avancions au fil de l'eau. Voyager en radeau nous parut plus sûr que la forêt.
Mais sous notre esquif, le sillage de la Mandragoule...

25
Pour accéder à la connaissance, je laisserai mon maître me plonger dans le liquide sarcomantique.
On me révèle le supplice du double visage.

26
Sous ma peau, le fourmillement de milliers de parasites dont mon corps s'est fait le limon.
Je suis la nouvelle chair pour la nouvelle forêt.

27
Les accidents de bûcheronnage ne sont pas toujours des accidents.
Sentant leur heure venue, certains arbres ne veulent pas partir tout seuls.

28
En son cœur brûle un brasier. Ses branches sont couvertes d'or.
Qu'on le vénère, qu'on lui offre l'innocente chair humaine. L'Arbre-Moloch !

29
Tu sais pourquoi j'aime tant manger de la viande, surtout la viande crue ?
J'y retrouve le goût de la bête à l'abattoir, le goût de sa peur.

30
Nous, les sheitanites, sommes la seule religion qui soit dans le vrai
car nous sommes les seuls à vénérer un dieu qui existe. Iä ! Iä !

31
Nous ne sommes que des enfants. Nous sommes les proies des Horlas qui chassent dans les rêves.
Nous courons dans la forêt de nos cauchemars.

Chien

1
Pourquoi ces fièvres nocturnes ? Les horreurs dites sur moi ?
Pourquoi me réveillé-je chaque matin fourbu, des plumes noires dans mon lit ?

2
Tout allait bien au village. Jusqu'au jour où nos femmes ont donné naissance à des animaux.

3
À l'abri de la forêt dans nos maisons. Entassant les choses qui nous seraient utiles un jour.
Jusqu'à être submergés par une forêt d'objets.

4
Des rivières de sueur, des montagnes de membres, des murailles de dents, des buissons de poils,
des landes de lambeaux et des forêts de peau.

5
L'agence du Grand Timonier propose une promotion exceptionnelle sur le voyage dans Millevaux !
Une épopée extrême, des photos inoubliables !

6
Je ne crains ni la faim ni le froid ni ces bois ni les Horlas qui les hantent.
Millevaux n'existe pas, ce n'est qu'une épreuve pour ma foi.

7
Brûle, brûle, brûle la chair des hommes et celle des arbres, portant au loin l'insoutenable odeur de la vérité.

8
Tombe la neige à la surface de Paris abandonnée.
Fragments de journaux, messages fous, esseulés, pièges qu'on consacre une vie à rassembler.

9
Dans les forêts limbiques, les morts parlent aux vivants, les vivants couchent avec les morts
pour se réchauffer d'un hiver sans température.

10
La sarcomancienne vous greffe la peau tatouée d'étrangers ;
alors leurs souvenirs et leurs émotions coulent encore chaudes dans vos veines.

11
Un larsen qui transperce la mémoire atavique d'un passé perdu. Guitares brandies, roulement de batterie.
Le Dernier Groupe de Rock du Monde !

12
Ce flingue a fait tout ce chemin pour revenir vers moi ! Avec l'égrégore, le hasard n'existe pas.
Plus qu'une balle. Je sais quoi en faire.

13
PUTRESTOP ! Contre les problèmes de putrescence passagère.
Ceci est un médicament. Avant usage, lire attentivement la notice.

14
Primo, la préparation mentale. Des hommes sûrs, les meilleurs outils, de bons augures, le savoir du terrain.
L'art délicat d'abattre un arbre.

15
Ce n'est pas son corset de branches, ni ses cheveux de feuilles, ni ses lèvres en insectes qui me font peur.
C'est qu'elle n'a pas de cœur.

16
Dans cette mer d'arbres, plus aucun repère. La boussole ne trouve plus le nord.
Tout est si étranger et familier en même temps. Perdus !

17
Faire devant les autres ou s'éloigner dans l'intimité et les dangers de ce bois ? Entre ces deux risques, que choisir ?
Le dilemme du caca.

18
Une longue route à travers la forêt. De jeunes indigènes font du stop. Disparitions. Battues dans les bois, en vain.
L'Autoroute des Larmes.

19
Nous ne contrôlons pas les gènes, ils nous contrôlent. Elle demeure, depuis la nuit des temps.
L'emprise. Nous sommes ses sujets, à jamais.

20
Le jour de Lazare, nous reviendrons, purs et innocents.
Lavés de nos péchés, drapés de chair putride, nous tituberons sur la Terre Promise.

21
Si seulement on avait vérifié les mollets des enfants quand ils rentraient du bois ! Tout irait encore bien au village !
Maudites tiques...

22
Nous progressions dans la forêt de châtaigniers, en silence. Soudain, le fracas des coups sur le sol et des crânes brisés.
Chute de bogues !

23
Souffle des canopées. Grenades-fougères, humus de plastic, troncs-dynamite.
La forêt comme une lente, inéluctable et silencieuse explosion.

24
Belle dans le sang de la révolte. Blanche dans le chaos de la guerre. Seule parmi les chapelles les arbres les morts.
La Madone à la kalach.

25
On a cru que l'oubli était une tare génétique héréditaire. Mais c'est plus que ça. Il est contagieux. Il se répand. Trou noir.

26
Fange, ornières, bourbiers. Progresser dans l'infâme mangrove. Sables mouvants.
Suffocation. Déchetterie de la mégafaune. La forêt de merde.

27
Moustiques qui injectent de faux souvenirs, arbres en calcul constant, racines en réseau, données organiques.
La forêt à mémoire cellulaire.

28
Pauvres chiens, ils sentent l'odeur des cellules cancéreuses, l'odeur de l'égrégore, l'odeur de la mort, l'odeur de la peur.
Pauvres bêtes !

29
Les fous ! Ils ont ramené des arbres-souches de l'expédition !
Ces choses sont capables de faire pousser une forêt entière en une nuit !

30
Des visages recousus, des poèmes de chair, des dents sculptées, des yeux incrustés de pierreries et des bouches mutilées.
Art sarcomantique.

Vrillette

1
Grenades-arbres. Humus truffé de mines antipersonnel. Fosses comme des bouches d'épieux. Lianes étrangleuses.
Sonne la guérilla forestière !

2
Meuglements de bêtes et d'hommes devenus fous. Tremblement des feuilles. Il pleut à pierre fondre. La nuit !
La forêt de Creutzfeldt-Jakob.

3
On nous disait clochards, nous étions pionniers, libres, chercheurs d'or.
On nous disait fous, nous étions les seuls à pouvoir s'en sortir.

4
Les cendres du mort. Avec ce four j'en ferai un diamant. Avec cette terre j'en ferai un arbre.
Avec ce vin j'en ferai un philtre de mémoire.

5
La surface. Des silences à glacer le sang. Une ville blanche et dénervée.
Un visage de pierre dans la rigueur de l'hiver nucléaire.

6
L'orgone, mystérieux fluide, drogue, aphrodisiaque et source d'énergie.
Machines à orgones. L'emprise et l'égrégore dans le même flacon !

7
Ne m'en veux pas si je t'attache ! Les cordes sont le meilleur vecteur d'égrégore, que je sache.
Liens, entraves, garrots, fil des Parques.

8
De l'arbre et du feu. Branches, flammes et fumée, semblables. Des vertus du charbon de bois.
Plaisir de démiurge à souffler sur les braises.

9
L'oubli participe de l'emprise. Ce n'est pas juste une tare héréditaire. C'est une mutation contagieuse, chronique, curable.

10
Je suis le ver et je suis la chair. Je suis la peau et je suis les os. Je suis la nouvelle manne et l'ancienne pourriture.

11
Les arbres des piliers titanesques. Le ciel une chape de brume. Fourbus mes pieds, craqué le bitume.
Longue la route pour qui erre sans but.

12
Marigots, vasières. Lourds pas à pas, gare aux trous d'eau. Des larves d'anguilles nagent entre nos jambes
comme un million de radicelles.

13
On m'a laissé une demi-heure d'avance. Déjà, je suis à bout de souffle. J'entends les cors, leurs pas dans les feuilles.
Chasse à l'homme !

14
Il porte toute une forêt sur sa tête. Son brame est une tornade couchant les arbres comme fétus.
Immense l'emprise et la force du Dieu Cerf !

15
J'ai le pouvoir de lire dans les rêves et dans les pensées. Mais à chaque fois, ça me coûte un souvenir.
Triste prêté pour un affreux rendu !

16
Se nourrir du lait de la terre nourricière. Le boire jusqu'à sa lie putride et infectieuse. Ainsi soit-il.
Iä ! Iä ! Shub-Niggurath !

17
Piège de toile, bébés dans des cocons, génération spontanée, moi, ces enfants
victimes de l'araignée violeuse d'hommes qui pond des clones.

18
Un coup de pelle malheureux a crevé une poche de biocide.
Poison déversé dans les rivières, crèvent plantes, bêtes, hommes ! Forêt de mort.

19
J'veux bien couper les arbres et mettre la charrue !
Mais avant le vendredi saint, la terre saigne, et après elle bouffe plantes et hommes.

20
C'est celui-là qui avait mangé de la viande noire un mercredi des cendres.
Ben aucun sacrement n'a pu le sauver de lui-même. Ni son village.

21
J'pense qu'on devrait pas enterrer les morts. La terre les dévore ou les vomit.
On devrait pas faire de messe non plus. Çà les fait revenir.

22
La faim est l'arme de l'emprise. La nourriture est emprise. Ne pas manger.
Contempler dans le miroir la maigreur de son corps, une victoire.

23
J'dirais pas qu'c'est mal de coucher avec sa mère.
Mais ce que ça retourne au niveau de la mémoire et de l'égrégore... Tu veux pas savoir.

24
Rien ne marque la mémoire comme ces fantômes de fermes, là où, dans les hangars, sous le fumier, dans les champs
gisent les vaches mortes.

25
On peut oublier des visages, des histoires, des promesses. On peut vivre sans ça. Mais le pire est ailleurs.
Le pire, c'est l'oubli de soi.

26
Cet attirail de branches, de fil de fer, de croix et de fleurs coupées, et ces prières crachotées étaient du meilleur effet.
Culte du cargo.

27
Crèmes de beauté aux orgones, biocarburants, drogues neurotiques, déchets génétiques contaminés.
L'emprise croît sur le sol pourri du passé.

28
Hélicoptères, commandos, sous-marins espions. Millevaux, réservoir pharmaceutique et génétique.
Plus convoité par l'Extérieur que jamais.

29
Remèdes qui détruisent le corps et l'esprit. Ces souvenirs qui enflent en migraines permanentes. D'autres qui meurent.
Cancer de la mémoire.

30
Une seringue. Un cocktail de bactéries-arbres. Quand elle aura ça dans le sang, je ne donnerai pas cher de sa peau.
J'imprime ma sentence !

31
Quand on oublie tout, on enquête sur son passé tout le temps. On enquête sur tout le monde.
On recherche des liens perdus. Époque de ragots.

Outre

1

J'ai cet eczéma au coude. Pourquoi ? C'était un mauvais souvenir ? Un sorcier a dû le voler pour nourrir sa magie.
Du bon mana pour lui.

2

La rivière dégorge de squames et de sanie. Rampent des horlas hideux de verrues et de bourrelets.
L'usine de peau s'est remise en marche !

3

La peur en voyant bouger ces arbres maigres et moussus.
Puis la terreur en réalisant que c'étaient les pattes grêles d'un cerf trop grand !

4

Quand on a vu les premiers germes sortir des êtres et des choses, il était trop tard.
Il était déjà enraciné en chacun de nous. Le champignon.

5

Je suis votre Mère Truie. Ceci est mon corps, mangez-en.
Amputez mes chairs et regardez-les repousser, dessiner de nouvelles formes de vie.

6

Armures en pièces, cuirasse en cèdre calciné, lassos en racines.
Le bois des casques et des fusils décorés comme des dentelles de mort.

7

Un crâne sur une feuille de chêne, sur une épée et une hache entrecroisée, sur une perle de sang. Sans peur.
C'était le blason des Valensac.

8

Nos intestins sont comme ces rivières.
Des bestioles envahissent les berges, puis d'immondes végétaux y poussent, enfin la vase comble tout.

9

Invisible et pourtant tout près. Son masque est effrayant mais son visage l'est plus encore. Léger et dévastateur.
Le Sanglier-Bombyx !

10

Il s'en trouve des corps pourris dans le sol, des chenilles qui tissent des fils pour passer de feuille en feuille.
Charniers et merveilles.

11

Ces jeunes personnes que je croise sur ma route sont mes enfants. Cela me rassure, me bouleverse.
Et avec de la chance c'est peut-être vrai.

12

Son visage était si abîmé, des escargots mangeaient les chairs pourries de ses plaies.
Vallons et collines avec faune, flore et fleuves.

13

Enfermée dans son propre corps, elle capture les hommes. Engoncée dans son armure-dryade, elle sème la mort.
La femme-tronc aime comme tue.

14

Fruits de la forêt, de l'emprise et de la peur. Horlas. Souillés, sublimes. Nouvelle chair. Créatures à fleur de pus.
Monstrueux, humains.

15

Sa peau est un terreau, ses yeux sont des galeries, ses cheveux sont des symbiotes, sa langue est une sangsue.
Que rampe la Reine des Vers !

16
Un large nombril, des bras et des bras, aisselles poilues, pubis évasés et jambes sous terre.
Peau rugueuse et grains de beauté. L'Arbre.

17
Mousses en charge, racines en réseau, la forêt est un immense champ d'énergie. Orgone, électricité, égrégore, emprise.
Bombe à retardement !

18
Tu dis : « Je m'en rappelle, ça a eu lieu comme ça. », tu changes ton souvenir à chaque version.
Le passé est un arbre qu'on défigure tout le temps.

19
Maisons troglodytes, imprimantes de textures, matière apprivoisée, armures fongiques, cœur en mycélium.
Le champignon est la nouvelle chair.

20
Perchoirs de boue noire et de racines. Larves-vaisseaux sanguins, rouges.
Observatoire d'oiseaux de proie, tours grêles au cœur des arbres.

21
De plus en plus de mal à... respirer. Souffle court et bronches obstruées. Mal au cœur. La chose se multiplie, vole mon air.
L'arbre-poumon.

22
Navigant sur l'arbre-radeau au milieu des bois qui portent le souvenir de la fumée.
Les palétuviers sans fin boivent l'eau-mangrove.

23
Nous sommes tous des indigènes corrompus, sédentaires, perdus, obèses, alcooliques.
Ce besoin d'absorber toute chose pour oublier. L'emprise.

24
Chien Jack Russel avec une mitrailleuse au lieu de la truffe, hérissons explosifs, ourse en exosquelette rouillé.
Cruelle nature en guerre !

25
Festins parasites, palais grêlé où psoriasis et meurtrissures ont creusé leurs vallées.
Ma peau, une forêt où bourgeonnent de mauvais souvenirs.

26
Ce truc des animaux tutélaires, ça vient de nos têtes. Le hic, c'est qu'ils finissent toujours par céder à l'emprise.
Faut les brûler avant !

27
Enchevêtrements de mémoires gigognes, labyrinthes du passé, se perdre en conjectures.
L'homme qui a vu l'homme qui a vu l'ours.

28
Notre malédiction c'est qu'on est voués à dégénérer,
souffrir, grandir, évoluer, muter, mourir, se décomposer, bourgeonner, se transformer.

29
D'abord c'était juste une pluie d'échardes, puis les écorces nous ont frappés en bourrasques, et enfin tous ces arbres...
Tempête de bois !

30
Tu as tout fait pour la retrouver, stratagèmes et sortilèges. Maintenant tu es seule avec elle. Et déjà tu regrettes.
Seule avec ta mémoire.

31
Embrasser une bouche, y sentir le goût du mucus. Croquer dans un fruit, y trouver du cartilage.
Quelque chose de pourri au Jardin d’Éden.

Serpente

1
Au marché de la mémoire.
Madeleines de Proust, gâteaux d'anniversaire, vin chagrin, banquets régurgités, hostie du pardon, premières dents.

2
Microbes de porcelaine, graviers à pseudopodes, limon vivant,
foraminifères, cellules de pierre, roche liquide, minuscule emprise minérale.

3
Les microbes que nous tuons, les insectes que nous avalons, la viande que nous mangeons, notre impact sur la forêt...
Toute vie est un crime.

4
Tout est parti en vrille quand les gens se sont tous nourris de cette bouillie blanche.
Œuf, farine, lait, protéines, vitamines. Soylent.

5
Rivières de goudron, fumée du charbon de bois, ramoneurs de troncs et mineurs de fond. L'endroit empeste l'anthracite.
La forêt de derricks.

6
Le mur végétal, cette épaisseur de la forêt qui absorbe toute image, tout odeur et tout son.
Un refuge, une frontière, une terreur.

7
Tanins amers, arômes de mort naissante, visions troubles à la surface, infusion du doute, cérémonie d'anecdotes.
Le thé noir du souvenir.

8
Surpasse-les tous en manipulation, passe ton temps à faire le compte des êtres que tu possèdes.
Étends ton emprise à tes risques et périls.

9
Corps des braves et fronts de guerre. Corps des maîtres et mausolées. Corps des malades et litières.
Fleurs qui leur poussent dans les yeux.

10
Pour les hommes, un secret pour acquérir beauté et jeunesse éternelle : manger des femmes, en toute conscience.
Gare aux effets secondaires.

11
Un bruit qui perce la nuit et la montagne, remue l'égrégore de l'air, réveille ce qui devrait dormir, évoque l'insensé.
Le moulin à prières.

12
Il y avait cet homme qui se fit offrir une edelweiss de Suisse. Il serait mort pour la sauver.
Mais elle ne pouvait vivre qu'en laboratoire.

13
Ce peuple où la compassion est un art.
Ils laissent tiques et parasites proliférer sur leur corps et offrent leurs cadavres aux charognards.

14
Tu montres une telle confiance, une telle générosité... Tu as un parfait profil de victime.
À moins que tu ne sois un bourreau en puissance.

15
Notre problème, c'est qu'on vit plus vieux que ce que notre corps est prévu pour.
Alors c'est normal qu'il foute le camp par tous les bouts.

16
Arborescences de photos, murailles de post-it, canopée de fils rouges, tempêtes sous des crânes.
La forêt des suspicions.

17
Racines qui poussent sur les corps pourris des ancêtres, ramifications généalogiques, feuilles et parchemins et polaroids
L'arbre-mémoire.

18
Tac, tac, tac, le bruit s'approche, et j'ai nulle part où me cacher. Le bruit s'approche, j'ai plus un poil de sec...
Les arbres à pattes !

19
Musique lourde et poignante, entrechats plombés, beauté distendue, grâce, bras et ventres, corps obèses en communion.
La danse volumineuse.

20
Par où Millevaux a commencé ? Quand les choses se sont accumulées en douce. On en a perdu le contrôle.
Et le monde s'est refermé sur nous.

21
Notre corps est une forêt de cellules qui par un grand mystère acceptent de vivre ensemble.
Qui pourraient rompre cet ordre à tout instant !

22
Sacs plastiques gonflés aux branches, ruisseaux d'ordure, tumulus-choses crevées, pâte radioactive, puanteurs en maraude.
La forêt-décharge.

23
Ces abrutis de médecins, ils croient soigner, ils veulent juste corriger la nature.
Charcutage et castration, privations et empoisonnement.

24
Perdu dans les sentiers de mes destins morts-nés, la forêt des si-seulement, hanté par ces visages chéris manqués de peu.
Voies sans issue.

25
Y'avait cet homme qui avait toujours mal au ventre sans savoir pourquoi.
À sa mort, on a trouvé un brochet de deux mètres dans son intestin.

26
Il s'envole avec un mouvement douloureux alors que l'arbre de vie lui pousse dans le dos dans une vaste extase.
L'ange aux ailes en branche.

27
Les Corax sont les êtres suprêmes. Transformons les autres créatures sentientes en Corax. Au moins les meilleurs.
La Voie de la Conversion.

28
Avec ma gueule de maletrait, de monstre errant, de presque-horla,
je suis le miroir de vos propres emprises, la grimace des temps-poubelles.

29
Je mange les vers et après ils vivent dans mon estomac, et en retour ils me permettent de digérer les feuilles et l'écorce.
Gagnant-gagnant.

30
Le plus dur, c'est pas la forêt, les dangers ou les horlas.
Le plus dur, c'est de voir que la mort est partout et qu'il est vain d'aimer.

Opprobre

1
J'ai d'abord entendu son brame tel l'appel de l'évangile. Ivre de chasse et d'extase,
j'ai vu le cerf et dans ses bois la croix de lumière !

2
Au plafond comme pendeloques profanes, des lianes dont la glu emprisonne les insectes.
Frondaison morbide et visqueuse. Papiers tue-mouche.

3
Parcourir tout Millevaux à la recherche de mets de choix. Nouvelles chairs, cuissons exotiques, saveurs inconnues.
Aristocratisme cannibale.

4
Nous ne sommes pas des marginaux. Nous sommes les explorateurs et les gardiens des frontières.
Nous avons tout abandonné pour votre survie.

5
Ce moment où tu écartes enfin les branches du mensonge pour voir la vraie réalité, tu l'as tellement cherché.
Il va te faire tellement mal.

6
Les notables nous capturent pour leurs expériences et leurs jeux.
Les bourgeois nous chassent parce que nous volons leurs poules. Libres !

7
Je vole mémoires, identités, passés.
J'enlève de votre visage ce masque pour voir dans le miroir la tête que ça me fait et oublier mon vide.

8
Toutes ces blagues grivoises, grasses et grossières, c'est dans ta bouche comme le rot qu'émet l'énergie du désespoir.
Ça ne m'atteint plus.

9
Nous sommes missionnés dans les pires endroits pour retrouver ce qui n'aurait jamais dû disparaître.
Nous sommes les guerriers mémoriels.

10
Parachutés dans Millevaux avec quelques kits médicaux, seringues, vaccins.
Extrémistes de l'humanitaire. Soigner les habitants de l'enfer...

11
Un abri, des possessions, des vivres, c'est juste une chose qui te rend vulnérable, attaquable.
Une blessure d'entrée, un ver dans le fruit.

12
Ton apparence, ton genre, ton espèce, ne sont que des hasards de l'instant, éphémères, des jouets de l'emprise.
Ton identité, une illusion.

13
Liens du sang, malédictions, pactes irrévocables.
Dur d'être pauvre quand il ne reste plus que les paiements terribles de la sorcellerie !

14
Mare maison fenêtre grille cage oiseaux araignées mygales chat homme morsure
métamorphoses emprise égrégore oubli ruines forêt bois eau mare

15
Me souviens cette personne qui mendiait. Personne lui donnait, elle a crevé de faim.
Avec une pépite d'or dans une poche contre son cœur.

16
Méfiez-vous des nobles, du sang bleu qui coule dans leurs veines.
Plus longue est leur lignée, plus l'égrégore se concentre dans leur cœur.

17
Confie la liste de tes ennemis au ventre d'un serpent mystique avec une amulette de la cendre des tes ancêtres.
Le serpent prendra son dû.

18
Je vois les émotions qui se dégagent de la tête des gens.
Fourmis, cafards, araignées, cloportes, grouillent les insectes de leurs pensées.

19
Des clochards jettent des pièces dans le fleuve, comme une aumône, comme s'ils étaient des dieux.
Plonger au fond pour mieux refaire surface.

20
Les chiens hurlent comme des bébés, les chats prennent des visages.
Les rats à qui poussent de petites mains, les lapins à fleur de peau.

21
Les horlas ? Personne n'en a jamais vus. C'est un mythe, c'est bien ça le danger. Les horlas, c'est tout ce que tu crains.
L'Horlarlésienne.

22
On a su que la guerre durait depuis cent ans quand on a vu pousser
des arbres hérissés de hallebardes, de heaumes et de masses d'armes.

23
Je vais chez le sarcomancien, il va me refaire les lignes de la main pour changer mon passé, mon destin, mon avenir.
Ou tout effacer ?

24
- Qu'est-ce que t'as fait de ta jambe ? - Tu pourrais pas comprendre. - Réponds-moi !
- Tu pourrais pas comprendre... J'avais tellement faim !

25
Aucune boussole ou carte n'aurait pu m'être utile. Je me perds dans cette forêt car ma mémoire me joue des tours.
Part de moi qui me trahit.

26
Il y a eu ce trafic avec les cendres des morts. Ils les sniffaient ou en faisaient du diamant.
Leur propre mémoire, âme, réduite en cendres.

27
Dans la forêt-canopée, on vit dans les cimes.
Les plus braves explorent la pénombre inférieure, les plus fous parlent du vide tout au fond.

28
À toute force, chaque jour, commettre des exploits, des bienfaits, des atrocités pour qu'on se souvienne de nous.
Pour nous souvenir de nous.

29
Le sarcomancien m'avait préparé ce pot de crème.
Une crème pour changer de visage. J'ai tellement peur et envie de l'essayer à la fois.

30
Pépiement ininterrompu qui vrille les tympans. Sensation de danger démultiplié.
Et dans les branches, des milliards de cabanes à oiseaux !

31
C'est si lourd de ne pas comprendre son fardeau.
Si lourd d'avancer avec sur son dos toutes les mues du passé. Si lourd d'être, d'avoir été.

Vomembres

1
Nous manipulons sans précaution des arbres miniatures qui sont des bombes, des plumes, ou des remèdes.
Croissance, rétrécissement, fiables ?

2
Le blast ! Tout implose dans ta tête, ton corps, grand moment douleur vertige cauchemar
où la réalité du monde enfoui t'apparaît toute nue !

3
La beauté du bois brûlé, forêt de cendres, fragments de feuilles parcheminées, odeur d'holocauste.
Ce que ça me rappelle de l'ancien empire.

4
Patiente collection de ses peaux mortes et de ses cheveux tombés, des kilos par an
pour confectionner masques et homoncules sarcomantiques.

5
L'île des morts. Rocs friables, plages de cendre, pins noirs comme la nuit et resserrés sur un lourd secret.
L'enfer : le cœur de la forêt.

6
Celui qui vole les contes pour les mettre dans les livres ou les achète
contre une bouteille ou une pépite d'or qui ruinent la vie du conteur.

7
On devient ce qu'on mange, ruse du renard, grâce de la biche, force du sanglier.
Plus efficace si on mange un parent, un proche, un jumeau.

8
Cet enfant, il avait si mal au ventre, il se plaignait d'un sort.
Quand on lui a ouvert l'abdomen, on a trouvé le fœtus de son frère siamois.

9
Se baigner. L'océan n'est qu'oubli, qui console de tout.
La grande marée des rêves, des espoirs perdus, être enfin lavé de son lourd passé.

10
En fait elle n'a pas de tumeurs. Elle fait pousser des frères siamois sur son corps
et les mange pour récupérer leur force et leur égrégore.

11
Voix, sanglier aux mille bouches. Mort, sanglier aux mille mouches.
Vie, sanglier aux mille couches. Forêt, sanglier aux mille souches.

12
Feuilles, poèmes de nervures, pourries déjà limon parmi le limon, mains griffues,
peaux et mues éparses envolées, aplatissement des cycles. Q

13
Grottes, clairières, ouvertures dans les arbres, orées, arbres creux.
La forêt des mondes parallèles fourmille de portes vers l'impossible.

14
Bruissement de la terre charruée, sang des corps empalés, épines immenses et fractales, masse invasive.
Le cactus à la croissance infinie.

15
Vol gargouille, dentelles pierre, pluie d'eau bénite, clairières vitraux, perdus entre confessionnaux et chemins de croix.
Forêt-cathédrale.

16
Des cendres des êtres ils font des infusions, la mémoire de l'eau fait le reste.
Boisson-piranha, baignoire à assassin, rivière endeuillée.

17
Çà ressemble à la quête d'une vie de rassembler sa mémoire.
Mais le jour où l'on se tiendra devant sa vérité, sera-t-on prêt à l'affronter ?

18
Y'avait les ruines de cet hôtel... Chaque chambre vous conduisait à un souvenir de votre passé.
Est-ce que ça a réellement existé ? Et si...

19
Ce qui emplit de terreur ? Pas les transformations, les monstruosités ou les spectres.
C'est que les hommes n'entendent plus la voix de la raison.

20
Tue le grand cerf de tes mains. Accouple-toi avec sa femelle.
Et qu'en naisse un fils de l'homme et de la bête, qui réunira les deux règnes.

21
- Qui a frappé à la porte ? À qui parlais-tu ? - Personne. - Personne ? - Juste un fantôme du passé...

22
Elle s'étend. Tisse ses voiles putrides, éparpillée en nuées dans l'air.
Ses rejetons poussent mollement, sous toutes les formes. La mycose.

23
Ces cuves contiennent des clones de toi dans différents passés.
Ils en sortiront un jour pour venir te donner des questions et des réponses.

24
Pour punir leur enfant, ils l'avaient abandonné dans la forêt. Et quand ils sont revenus le chercher, il avait disparu.

25
Hans le hérisson, juché sur son coq dans les sapins.
Si tu l'as trahi, il t'écorche de ses piquants. Si tu l'aimes, jette sa peau dans le feu.

26
Ces faux souvenirs étaient si bien faits, comme des tableaux de maître, on voulait à tout prix croire qu'ils étaient vrais.

27
Un prêtre fait du trafic de confessions chargées en égrégore. Une espionne apparaît dans les souvenirs des autres.
L'oubli rend curieux.

28
Les horlas mimétiques s'intéressent aux personnes qui s'intéressent à elles, parfois jusqu'à en être obsédés.
L'amour est un programme.

29
La mystique du tatouage des porcs, votifs, rituels, marques de propriété, de souvenirs.
Un statut presque-humain. Ce qui advient en les mangeant.

30
En deuil, pour oublier le défunt, elle l'assassine dans chacun de ses souvenirs, fait disparaître ses traces.
Enquête sur un crime perpétuel.

Descendres

Les textes du 1 au 15 sont d'Arjuna Khan.

1
Lorsque j'ai mangé cet oiseau humide, je me suis sentie différente.
Un tourbillon m'a prise et plus rien n'a été comme avant...

2
Dis moi, s'il te plaît, quel goût je peux avoir et je te laisserai me manger. Juste dis-moi, s'il te plaît, doux rêveur.

3
Le feuillage a prospéré, nous laissant seules dans le noir. Puis la lune rouge est apparue, attendant la nuit pour nous juger.

4
La voix dans ma tête m'a demandé de sacrifier mon fils pour s'assurer de ma témérité. Mais il ne m'a pas arrêté...

5
Elle ne dit plus un mot depuis qu'elle s'est coincé les doigts dans l'arbre à sourire. Elle parle par grimaces désormais.

6
J'aime quand elle me prend et me possède. J'aime quand elle m'oblige à tuer et à mourir. Sans que jamais cela ne s'arrête...

7
L'homme aux ciseaux dessinait des visages d'enfants dans les arbres. Et évidemment, les enfants lui répondaient.

8
« Mon papa, le horla, a oublié son repas ! Mon bras droit, n'est plus à moi, il pend à coté de moi ! »
Comptine enfantine.

9
L'avenir, c'est la mémoire ! Parce que c'est le seul bien commerçable en quantité limitée disponible en quantité illimitée.

10
Les traqueurs d'histoires sont les seuls à vivre en famille.
Parce que de telles ruines ne peuvent s'explorer qu'au fils des ans.

11
Le horla s'était construit une tour de Babel.
Il ne pouvait peut être pas mourir, mais à défaut il pouvait continuer à chuter.

12
... Oui, je crois qu'on a baisé une fois. Ou était-ce avec son frère ? Sa mère ? Le grand-père peut être ? Je ne sais plus...

13
Le meilleur moyen de ne plus perdre un souvenir, c'est de le recréer à l'identique. Mais est-ce encore le même souvenir ?

14
Le secret de ma longévité ? L'inaction. Je ne fais rien donc je n'oublie rien; mon corps ne vieillit pas.

15
Elle lui bigornait d'sus à n'en plus finir. Et plus elle frappait plus il riait. Et plus elle riait plus le ciel s'assombrissait.

16
Ces pilules d'une drogue très puissante sont vides. Et pour cause !
Elles contiennent juste de l'égrégore. Juste vos rêves les plus fous.

17
« Mange ta soupe ou l'ogre te mangera ! »
Si on avait évité de dire ça, notre enfant serait toujours vivant.

18
Quand ces deux amis de jeunesse se sont retrouvés,
ils avaient des souvenirs très différents de la vie qu'ils ont eu en commun. Qui a raison ?

19
Taverniers, voleurs d'histoire, lavandières et leurs suaires d'enfants, crieurs publics et leurs ragots, pleureuses de malheur.
Sorciers !

20
Ce chat sauvage l'a observé depuis l'orée. Il a singé ses manières, porté les mêmes habits, pris le même métier.
Puis il a lui a volé sa vie.

21
Il payait son gîte et son couvert en prenant les gens en photo, mais leur volait leurs souvenirs.
Puis ses hôtes devenaient dépendants de leur photographie.

22
Il entend les ragots, les soupirs que le vent colporte, les cris des somnambules et des bêtes battues. Il s'en nourrit.
L'arbre à oreilles.

23
Atmosphère chargée d'angoisse, vagues de peur, tempêtes de colère, pluies de fiel, éclaircies de joie.
Le chamane donne la météo de l'égrégore.

24
Cette femme aimait cet homme qui n'était pas son mari. Son enfant est né avec le même visage.
On l'a crue infidèle, l'homme a été battu à mort.

25
Les oublieux sont des drogués en manque qui n'auront plus jamais leur dose.
Ils se shootent avec les souvenirs des autres. Triste palliatif.

26
Toutes les espèces animales sont en nous.
Une forme d'hypnose supérieure permet de transformer un homme en limace, en lynx ou en raptor.

27
Si on mange des graines organiques, des enfants poussent dans nos furoncles,
des adultes naissent en éclatant notre poitrine, ventre ou dos.

28
Nul ne peut échapper à la justice du corbeau.
D'abord il accuse, puis il traverse tous les obstacles jusqu'à plonger dans le cœur de sa cible.

29
Tempête biologique, génération spontanée :
étoiles de mer géantes, limules à panache, vers crochets et mites-écailles qui rentrent sous la peau.

30
Si on savait toute la faune et la flore qui vivait sur nous, l'existence serait impossible.

31
Les premiers signes ?
Les étangs bouchés, les maisons envahies de chats, mœurs et esprits dégradés, ceux qui parlent tous seuls et entassent.

CRÉDITS

crédits réflexion : Gabrielle, Arjuna Khan, Rozenn, KCO Quidam

Polices de caractère : Day Roman, Symbola, gratuit pour un usage non commercial